LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

2 CD! IN DVD IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO DEUS EX INVISIBLE WAR

www.gamesradar.it - Ottobre - n°121 - Edizione CD €6,90

RECENSITO! FIFA 07

ANTEPRIMA! GOTHIC 3

GMC prova sul campo il gioco di ruolo che sfida Oblivion!

HALF-LIFE 2? NON SOLO! EPISODE 2 & PORTAL

Il futuro degli sparatutto secondo Valve!

RECENSITO! JUST CAUSE

La sfida a GTA arriva dai tropici!

INOLTRE...

Le Recensioni di
Company of Heroes
Madden NFL 07
LEGO Star Wars II
Dungeon Siege II: Broken World
Darkstar One



60121
9 771125 601007

Future MEDIA WITH PASSION

Si può entrare nel regno di Dio anche dal nero portale del peccato. (Giovanni Papini)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

COMPANY OF HEROES

90 Se fosse un telefilm, sarebbe "Banda di Fratelli": il nuovo RTS dai creatori di *Homeworld*!



26 GIOCO COMPLETO - DEUS EX: INVISIBLE WAR
GMC allega il seguito di uno dei miglior GdR in prima persona mai creati: la "Guerra Invisibile" vi attende nel secondo capitolo di questa straordinaria avventura!

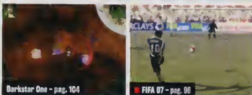
20 ESPLORA E GIOCA
Sui due CD demo troverete – tra gli altri – il demo di *Stronghold Legends* e quello del divertentissimo *LEGO Star Wars II*.
Sul DVD, vi aspettano il gigantesco demo di *Company of Heroes*, quelli di *Dark Messiah of Might and Magic*, *Caesar IV* e *Flight Simulator X*, oltre all'espansione completa *Underworld* per *Sacred*!



Demo imperdibile!
LEGO Star Wars II




Madden NFL 07 - pag. 115


Darkstar One - pag. 104

FIFA 07 - pag. 96

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI


Spore - pag. 62

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Vader" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Trilogia" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Originale" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "R202" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Vi[illegible]ta" Eraldi
Marina "Ribelle" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Kenobi" Todeschini, Carlo "Ackbar" Barone, Gianluca "Piett" Loggia, Luca "Yoda" Spinelli, Mattia "Chewbacca" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Skywalker" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Palpatine" Dante, Vincenzo "Jar Jar" Beretta, Prince "Han Solo" Sleale, Matteo "Owen" [illegible], Alessandro "Wedge" Galli, Marcello "Royal Guard" Cirillo, Marco "Sarex" Andreoli, Nemesis, Giada Pavesi, Emanuele "Unversith" Sabetta, Roberto "Mal" Camisana, Yuri "Windu" Abietti, Davide "C3PO" Giulivi, Paolo "Lando" Cupola, Andrea "Sloree" Giongiani, Claudio "Dinegno" Villa, Simone "Akbar" Trimarchi, Elisa "Mon Mothma" Leanza, Danilo "R5D4" Gabrielli, Enrico "Droidekar" Vendramin, Andrea "Bail" Babich, Andrea "Fett" Maderna, Marco "Medina" Salvaneschi, Fabio "Bertamaghi" Bortolotti, Steve "Alex" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccariel
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277062
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D L 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5299 del [illegible]/2004
diffusione media pagata [illegible] 2003
c.[illegible] 60.186

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica [illegible] specializzate, dedicate a persone che condividono [illegible] il nostro intento è di soddisfare [illegible] che offrono qualità, informazioni attendibili, [illegible] e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo [illegible] 150 [illegible] in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 [illegible] vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Athens - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Un futuro inarrestabile

Questo mese, per la prima volta nella sua storia, GMC si trova ad allegare un videogioco in formato DVD anche sull'edizione CD della rivista.

Il prezzo è rimasto inalterato e ci auguriamo che i nostri lettori sprovvisti di lettore DVD siano davvero pochissimi. La tecnologia, del resto, non si ferma e il passaggio al formato DVD offriva troppi vantaggi perché l'industria del videogioco l'ignorasse a lungo. Oggi come oggi, sono sempre più numerosi i titoli che escono solo in questo formato; ci auguriamo, quindi, che siate ormai tutti aggiornati con dei lettori adeguati. In caso contrario… si trovano lettori DVD ormai ben al di sotto dei trenta euro, una cifra non esorbitante per approfittare della qualità dei videogiochi più moderni.

Qualità che di rado raggiunge quella sviluppata da *Deus Ex: Invisible War*, che dopo lo straordinario *Call of Duty* del mese scorso completa un'accoppiata d'eccezione per affrontare il rientro delle vacanze alla grande. Con videogiochi così a farci compagnia, anche la ripresa delle scuole o del lavoro in ufficio… può sembrare più gradevole!

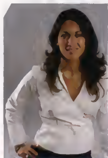
Nel ricordarvi che ancora questo mese potete trovare in edicola lo speciale "Giochi per il Mio Computer STRATEGY", dedicato a uno dei generi più popolari (e corredato da un vero e proprio capolavoro come *Hearts of Iron II*), resto in tema e mi permetto di darvi un consiglio in più: a pagina 90 trovate la recensione di *Company of Heroes*, strategico in tempo reale provato dal nostro Vincenzo Beretta. Oltre ad aver convinto lui, il gioco ha tramortito il tempo libero anche del nostro onorevolissimo caporedattore.

Se vi piace la strategia… un titolo in grado di convincere la coppia Paglianti-Beretta, fidatevi, non potete lasciarvelo scappare!

Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

Lo "spazio tiranna" inizia a diventare proprio stretto e non basta mai per ringraziarvi della miriade di lettere che invadano ogni mese la mia casella di posta! È il caso, però, di rispondere in maniera "collettiva" ad alcune mail che, con una cadenza quasi regolare, mi chiedono delucidazioni su un argomento che vi sta particolarmente a cuore: cosa bisogna fare per diventare redattori di videogiochi. Al di là dell'ovvio proposito di proporre degli articoli alle riviste cartacee o online che operano nel settore, un punto fondamentale che attanaglia le vostre menti riguardo gli "studi" necessari per ottenere le qualifiche adeguate. C'è chi crede di doversi iscrivere a un corso di giornalismo e chi corre dietro a facoltà universitarie come ingegneria e informatica. Ebbene, a meno che non vogliate specializzarvi nel campo dell'hardware (in quel caso, una formazione di tipo scientifico può senz'altro aiutare, ma non è indispensabile) i requisiti fondamentali sono tanto passiane per i videogiochi, una certa "cultura" sull'argomento e – ovviamente – una buona dimestichezza con la scrittura. Se riuscirete a dimostrare di possedere tutte queste piccole, ma fondamentali, qualità, nessuno avrà bisogno di indagare sulla vostra formazione scolastica: lo pratica sul campo "joystick alla mano" è senz'altro l'arma vincente. Lungi da me l'idea di suggerirvi di abbandonare gli studi! Anzi, questa precisazione è solo un consiglio per permettervi di non rinunciare né a una passione, né a un roseo futuro lavorativo. È possibile, infatti, intraprendere il corso di laurea preferito senza rinunciare al sogno di entrare a far parte, prima o poi, di una redazione come quella di GMC. Per molti di voi è ormai arrivato il momento di sottoscrivere la fatidica immatricolazione all'università. Scegliete bene e un in bocca al lupo, magari un giorno potrete dire ai

"Il mio amico ha diritto quanto me di giocare a casa sua"

da Eccesso di ospitalità? – Draco 892

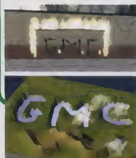


ECCESSO DI OSPITALITÀ? Alcuni giochi necessitano della connessione a internet per completare l'installazione.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Secondo i piani elaborati dalla redazione, il "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" sarebbe dovuto durare solo qualche mese, ma la risposta degli utenti di GamesRadar.it, nonché lettori di GMC, è stata talmente entusiastica, che ora la faccenda prosegue a oltranza. Finché ci saranno lavori da presentare al pubblico, noi lo faremo! Questo mese, l'*onore* delle cronache spetta ad AlexRS3: Ho creato questo logo con *SimCity 4*. La sua creazione è abbastanza semplice e ha propria nella pulizia delle linee la sua forza. Una forza che è stata subito apprezzata da Gabrry: Bello, mi piace! Una seconda opera che vogliamo sottoporre alla vostra attenzione è quella di Tommy_2: Non so se è già stata pubblicata un'immagine simile, ma avevo voglia di farla e l'ho fatta... spero vi piaccia. Ci garba, amico, e parecchio. Anche perché esalta le qualità del *GMod* di *Half-Life 2*.



LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

C'era un tombino nel cemento

Cara Nemesis,
ho cinque fiammiferi per raccontarti *Scratches*.
Accendo il primo fiammifero e vedo un'elegante villa vittoriana: la mia nuova proprietà, dove finalmente potrò scrivere in pace il mio racconto. Niente Pixel Shader o Normal Mapping, solo buone schermate statiche in 2D, dettagliate ma leggermente sfocate ai margini, come un album di care vecchie foto. Il secondo fiammifero illumina il vetusto sistema di controllo punta e clicca, che però risulta essere anche il più comodo: con il solo mouse controllo l'azione senza dover sospendere l'incredulità alla ricerca di un tasto configurato male. I miei riflessi e la fantasia sono liberi di concentrarsi sugli aspetti più importanti del gioco, quali la trama o gli enigmi.
Accendo ancora un fiammifero e rievoco tristi vicende di cronaca nera stampate su vecchi giornali ingialliti abbandonati in soffitta; un diario impolverato narra i ricordi della costruzione di un ponte in Africa e parla di una tribù dimenticata. Sfoglio il diario di un dottore: una confessione abbandonata su un tavolino da caffè.
Sfrego il quarto fiammifero per riscaldare un giorno di pioggia: acqua che scivola lungo le finestre; come una tenda umida mi avvolge, il suo scroscio incessante inizia a irritarmi e si insinua sempre più a fondo portando il freddo nelle ossa, mi fa sentire come una bottiglia alla deriva in mezzo all'oceano di una casa vuota che mi è ostile.
E ora perdonatemi, ma l'ultimo fiammifero lo voglio risparmiare perché fa freddo a Blackwood Manor e c'è poca luce. Una lanterna potrebbe essere la mia salvezza, baluardo contro il calare ineluttabile della sera, ma prima devo trovare un po' d'olio, la lampada è a secco.
Un graffio è unicamente una ferita superficiale o forse un'abrasione, ma *Scratches* lascia il segno. Di notte sento graffiare dentro i condotti della canna fumaria.
Nella realtà, quella al di qua del monitor, il mio cuore batte.
Veramente.
Ciao e buona avventura

Luke Dime

Caro Luke,
devo dire che sono stata solleticata dal dubbio che tu abbia, per errore, inviato a me una recensione dedicata a un altro spazio della rivista. Ma poi mi sono detta che, classificazioni a parte, ciò che hai scritto ben si presta a porre l'accento su un paio di questioni importanti. Ho giocato *Scratches*, l'ho finito tutto d'un fiato e mi è piaciuto tanto: mi aveva incuriosito sin dal momento in cui ne era stato inserito il demo nel DVD del numero di Natale 2005. È confortante accorgersi come sia ancora possibile emozionarsi grazie a dei semplici dettagli e percepire così distintamente la polvere dei vecchi libri sulle dita e "l'umidità" degli ambienti, pur poggiando i polpastrelli sui pulsanti di un mouse. Credo che *Scratches* sia un gioco esemplare sotto parecchi punti di vista, nonché un buon modo per permettere a tutti i nostalgici di riavvicinarsi al genere delle avventure, talvolta sottovalutato. Purtroppo, capita spesso di recensire un titolo e sentirsi in dovere di tralasciare un tono più disinvolto a favore di dettagli un po' più tecnici, ma è bello anche abbandonarsi al flusso di coscienza, come hai fatto tu. Grazie per averci raccontato la tua esperienza e complimenti, sei riuscito a evocare bene ogni briciolo d'atmosfera.

vostri genitori che i soldi investiti per comprare videogiochi, dopotutto, non sono andati sprecati!

ECCESSO DI OSPITALITÀ?

Puntualissima Nemesis,
vi seguo da qualche anno e devo ammettere che le tue risposte sono fra le prime cose che leggo. Conosco bene il tuo punto di vista nei confronti della pirateria. In generale sono d'accordo con te, ma ultimamente sono stato partecipe di un avvenimento che mi ha fatto un po' riflettere.
Io e un mio amico attendevamo con trepidazione l'uscita del gioco che avrebbe dovuto cambiarci la vita e, una volta acquistato, siamo usciti dal negozio senza neanche vedere il retro della custodia. Subito dopo, il mio amico mi ha mostrato che (in caratteri minuscoli) c'era scritto che era necessaria una connessione a Internet per completare l'installazione.
A me non mi importava molto, poiché ho Internet in casa, ma il mio amico non ce l'ha, quindi non avrebbe mai avuto la possibilità di installarlo sul suo PC. Alla fine ho deciso di farglielo giocare a casa mia, ma di conseguenza lui si è stabilito da me e ha occupato il mio computer per qualche settimana.
All'inizio ero felice nel vedere il suo rinnovato interesse per gli FPS, ma dopo un po' ho notato che se lui occupava il computer tutto il giorno, io non avevo mai il tempo di usarlo per me.
Alla fine, ho deciso di fare una cosa: una copia pirata del gioco, in modo che ci potesse giocare tranquillamente a "casa sua".
Non credo di aver fatto qualcosa di sbagliato, poiché lui, insieme alla mia copia pirata, ha anche quella originale e ha diritto quanto me di giocare a casa propria. Sarei curioso di conoscere il tuo punto di vista sulla questione.

Draco 892

Caro Draco,
devo ammettere che la tua domanda mi mette un po' in imbarazzo.
Mi spiego meglio: dirti di "aver fatto bene a realizzare una copia pirata" proprio non mi esce dalla tastiera.
I sistemi anti-pirateria, come quello da te descritto o l'ancora più intrusivo StarForce, esistono proprio perché c'è la pirateria, quindi non credo leggerai mai in queste pagine qualcosa di diverso. Il vostro problema, in altri termini, è stato originato da chi usa e ha usato nel recente passato le copie piratate.
Considerando tutta la vicenda, mi pare comunque ingiusto pretendere che una persona, dopo aver speso dei soldi senz'altro risparmiati alacremente, si trovi nella condizione di aver "buttato" del denaro senza poter neanche usufruire del gioco cui tanto ambiva, anche se devo dire che, se ho capito di quale titolo stiamo parlando, l'avviso era messo bene in evidenza.
Una soluzione legale sarebbe stata quella di portare il computer del tuo amico a casa tua (lo so, una bella

IN BREVE

Illuminante Nemesis,
volevamo semplicemente ringraziare tutta la redazione di Giochi per il Mio Computer per la fantastica rivista che pubblicate ogni mese con le stupende news, recensioni e anteprime, che ci appassionano anche sotto l'ombrellone!
Il cruciverba del numero di agosto era davvero un osso duro! Un saluto agli amici del Forum di GamesRadar!
Grazie mille!

Monster Hunter & andyx

Ciao ragazzi,
"l'angolo del forum" è solitamente affidato al caro Skulz, ma colgo l'occasione per salutare la comunità di GamesRadar. Sono stati in molti a richiedere il cruciverba (alcuni di voi si sono rivolti anche alla sottoscritta) e abbiamo cercato di accontentarvi: ogni suggerimento è sempre ben accetto. Chi si è occupato della stesura delle parole crociate

dal Forum di gamesradar.it

DIRITTO DI VOTO

Prima di passare al **Canale** "Mondo Computer", il solo dedicato in tutto e per tutto alle discussioni su mouse e tastiera, restiamo per un istante in "Games Contact" e affrontiamo l'annosa questione dei voti con il **Thread** "Quali giochi si meriterebbero un bel 10?" a cura di Cimo89. Dice il saggio: Fino a oggi, ci sono stati grandi capolavori come *Half-Life*, *Doom 3* e altri che si sono meritati dei 9, ma nessuno ha mai preso come giudizio finale un bel 10. Secondo voi, quali capolavori meriterebbero il 10 complessivo? Cyborg Raiden non ha dubbi: *Half-Life 2*, mentre secondo nf232323 l'elenco dei lodevoli dovrebbe contemplare anche: *GTA: San Andreas*, *Pro Evolution Soccer 5* e *TOCA 3*. Di diverso avviso sono dups90, secondo il quale: Stando al criterio usato da GMC per assegnare il 10, nessun gioco lo merita e mai lo meriterà, ed Erik108: il gioco da 10 non potrà mai esistere o, al massimo, lo vedremo solo in qualche era futura.



■ WINDOWS VISTA E LA RETROCOMPATIBILITÀ
Windows Vista promette faville. Ma come la mettiamo con i "vecchi" giochi?

seccatura!), ma in questo modo sarebbe stato possibile validare il gioco e permettergli di gustarlo senza che ti dovesse assediare la casa o senza farti compiere un'azione che, in fin dei conti, è illegale. Il titolo in questione (sempre se ho indovinato) richiede un solo, primo collegamento a Internet, dopodiché non è più necessario essere connessi.
D'altra parte, facendo un paragone un po' azzardato, se il tuo amico avesse fatto il pieno alla sua auto con la benzina invece che con il diesel, non solo non gli avrebbero rimborsato il carburante, ma non gli avrebbero neppure riparato gratuitamente il motore. Come dire, leggete bene le etichette!

WINDOWS VISTA E LA RETROCOMPATIBILITÀ

Ciao Nemesis,
ti scrivo per avere un'informazione relativa al nuovo prodotto Microsoft: Windows Vista. Questo sistema operativo è già famoso per la sua propensione ad accontentare le esigenze dei videogiocatori e, soprattutto, a espandere i loro orizzonti, e questo è senza ombra di dubbio un bene. Ma mi sorge un dubbio: che grado di retrocompatibilità offrirà con i giochi del passato/presente?
Sono un amante dei giochi vecchio stile, non mi servono texture fotorealistiche e nemmeno una colonna sonora Dolby Surround 7.1 o una risoluzione 1600x1200 per divertirmi. Apprezzo tutto ciò, ma quel che conta per me è lo svago puro e semplice. La maggior parte dei giochi che vengono spesso avviati sul mio PC sono addirittura del buon vecchio MS-DOS! Mi sai dire qualcosa a riguardo? Grazie mille.

Carmine Chiarelli

Caro Carmine,
nel futuro del prossimo sistema operativo Microsoft ci sarà una modalità di compatibilità che emulerà le vecchie versioni delle DirectX, ma presumibilmente il tutto avverrà con una lentezza incredibile. Proprio come accade adesso, a meno che tu non abbia un processore superiore ai 3 GHz e in grado di eseguire fluidamente i giochi pensati per i Pentium I e II in modalità emulazione, con programmi quali Virtual PC e VMware. Considerando l'enorme quantità di spazio offerta dagli hard disk odierni, la soluzione più pratica rimarrà quella di far uso di

La redazione risponde Potenza e atto dei nuovi processori

Cara Nemesis,
mi devi scusare se ti sembrerò sfacciato, ma ho una domanda per Alberto Falchi.
Il quesito che voglio proporre è il seguente: come è possibile che gli sviluppatori dei giochi non riescano a sfruttare le opportunità offerte dal Dual Core? La stessa cosa è successa con i processori a 64 bit che, in pratica, hanno fatto lievitare il prezzo delle CPU e nient'altro. Mi domando, allora: a che servono queste innovazioni? Per farci sganciare più pecunia? È come se io comprassi una Ferrari su cui i costruttori hanno montato solo la prima marcia! Un ultima domanda: un rivenditore di computer mi consigliò di acquistare un Pentium a 3 GHz sostenendo che, in realtà, gli Athlon 3,5 sono inferiori perché la loro velocità effettiva è di soli 2,2 GHz. È vero?
Scusami se mi sono dilungato, Nemesis, ma penso che tali quesiti potrebbero interessare anche altri lettori.

Max



■ Esistono patch per *Far Cry* in grado di sfruttare le estensioni EMT64.

Ciao Max,
alcuni giochi sfruttano già il Dual Core o le CPU a 64 bit e, sebbene non facciano gridare al miracolo, esistono per esempio patch per *Unreal Tournament* e *Far Cry* che consentono di sfruttare le estensioni EMT64. Perché non tutti i giochi le usano al meglio? Semplicemente perché ancora queste architetture non sono abbastanza diffuse e, di conseguenza, si rischierebbe di tagliare fuori molti utenti (vendendo meno copie del gioco, tra l'altro). Più o meno è lo stesso meccanismo che rende le schede 3D più veloci degli sfizi per appassionati, i quali acquistandole possono attivare l'AntiAliasing e spingersi a risoluzioni elevatissime, ma che in ogni caso offrono la stessa qualità dell'immagine delle GPU di fascia media.
Non preoccuparti: entro breve, la maggior parte delle CPU, anche di fascia media e bassa, sarà Dual Core (prova a dare un'occhiata al Sistema Giusto di questo mese, per esempio) e i giochi cominceranno a sfruttare tale caratteristica, esattamente come è capitato per lo Shader Model 3, inizialmente limitato a pochissimi titoli e ora abbondantemente supportato dai vari motori grafici. In ogni caso, non considerare le CPU Dual Core un inutile esborso: se è vero che non offrono prestazioni maggiori delle "single core" nei videogiochi, bisogna anche notare che nel lavoro di tutti i giorni sono in grado di dare una bella spinta alle applicazioni comuni, soprattutto in ambito multitasking. Per esempio, puoi codificare un film in DivX mentre contemporaneamente stai scaricando dei file tramite FTP, ascoltando musica con Winamp e facendo ricerche su un database di Access, il tutto senza rallentamenti.
Per quanto riguarda i processori AMD e Intel, è vero che i primi hanno frequenze di lavoro inferiori, ma è fondamentale rendersi conto che la velocità in MHz non è l'unico parametro per valutare l'efficienza di una CPU. Non a caso, i processori a 2,6 GHz di AMD, come l'FX 60, le suonano di santa ragione anche ai Pentium4 a 3,4 GHz.

Alberto Falchi

dal Forum di gamesradar

L'ESCALATION DEL TERRORE

gordon_croft ha fatto appena in tempo a registrarsi sul **Forum** di GamesRadar.it, che subito da una sua discussione è scaturito il putiferio. Il nostro amico è partito con un **Thread** interlocutorio come "Qual è il gioco che vi ha fatto più paura?": Quando decidi di fare una partita al buio e ti sembra di sentire strani rumori nella tua stanza, di percepire la vicinanza dei personaggi più spaventosi. Tra i titoli proposti da gordon_croft figurano i vari *Silent Hill*, *Half-Life*, *Condemned* e *Max Payne*. Non avesse mai citato le disavventure del poliziotto... Gispette il Goloso è subito partito all'attacco: Come fai ad avere paura in *Max Payne*? e nf232323 ha rincarato la dose: Giusto, *Max Payne* fa schifo, non paura. Apriti cielo! Il contrattacco è stato lanciato da raspa88: Spero tu stia scherzando! e da Sfilicud: Sacrilegio! Per fortuna, la querelle sulla qualità di *Max Payne* è rientrata nei canoni del buonumore e tutti ci siamo messi d'accordo sul fatto che il gioco più terrificante è *Paperino: Operazione Papero*.



■ VIDEOGIOCHI SUL GRANDE SCHERMO
Nel film di "Silent Hill" gli ambienti del gioco sono stati ricreati efficacemente.

"Quando ho acquistato *Oblivion* ho scoperto che il mio computer non era all'altezza"

da Un doloroso (ma necessario) cambiamento – Mistery

partizioni separate, dedicate a sistemi operativi differenti. Purtroppo, una via altrettanto soddisfacente e di più facile realizzazione sembra essere ben lontana all'orizzonte.
Buone partite "vecchio stile".

VIDEOGIOCHI SUL GRANDE SCHERMO

Cara Nemesis,
ti espongo tutte le news attualmente recuperabili su una notizia diffusa da Blizzard: è in fase di realizzazione un film ispirato a *Worcraft*. Ecco le caratteristiche note: sarà un film Live-Action, cioè con attori reali, come "Il Signore degli Anelli"; probabilmente tratterà di *Warcraft 1* o *2*, ma non sono da escludere degli accenni al terzo episodio; verrà prodotto da Legendary Pictures, che ha lavorato su "Superman Returns", ma Blizzard non ha fatto sapere ancora nulla sul cast e sul fortunato regista. Volevo sapere cosa ne pensi di questa idea favolosa e, soprattutto, se secondo te il film sarà una baggianata o un capolavoro.

]Darth[ItaiyatroX

Ciao Darth,
in tutta onestà non credo di poter azzardare una previsione sulla qualità di un film ancor prima di averlo visto: il rischio di prendere una solenne cantonata sarebbe grosso. L'esperienza "insegnerebbe" (e uso il condizionale di proposito, visto che in merito all'argomento esistono diverse scuole di pensiero) che non sempre un film su licenza – sia essa letteraria o videoludica – riesce a soddisfare le aspettative.
Tralasciando i libri e concentrandoci sul mondo dei videogiochi, non è per nulla facile andare a recuperare una pellicola che sia stata in grado di rendere giustizia all'originale. Proviamo a fare qualche esempio: "Alone in the Dark" e "Resident Evil" non sono di certo film imperdibili, sebbene il secondo mi sia sembrato più accettabile ("AITD", se non erro, è saldamente in classifica fra i film più brutti degli ultimi anni), "Doom" non l'ho visto, ma non mi pare abbia ricevuto grandi lodi e "Super Mario Bros." preferirei dimenticarlo prima possibile.
L'ultima pellicola che mi viene in mente è quella più recente, "Silent Hill": a mio parere molto interessante sul piano "visivo", se si esclude qualche sporadica caduta di stile davvero grossolana per quanto riguarda gli effetti speciali, ma per il resto abbastanza anonima e con dialoghi al limite della sufficienza. Il collega che mi ha accompagnata al cinema ha ripetutamente tentato di soffocarmi con il popcom, per non sentire più le mie lamentele su un paio di "pasticci" narrativi che mischiavano tra loro vari episodi della serie...

dal Forum di gamesradar.it

IL FINALE DI *HALF-LIFE 2*

Anakin88Skywalker non ha paura di lanciare il **Thread** "[HALF LIFE 2] Non ho capito il finale!" e di chiedere se qualcuno: Lo può spiegare? L'ho terminato alle 2.30 di mattina e avevo l'audio basso perché altrimenti i miei si arrabbiano. Non ho capito quello che ha detto l'uomo con la valigetta. Mirko Iron è stato tra i primi a dire la sua: E chi lo ha capito il finale? Gli sviluppatori lo hanno scritto coi dadi. A rimettere la discussione sui binari accademici ci ha comunque pensato Freeman_Gordon, utilizzando uno Spoiler per non recare danno a chi il gioco non lo ha ancora finito e che, quindi, potrebbe anche decidere di non leggere oltre: Tu fai il gioco dell'uomo con la valigetta, che ha deciso di venderti a degli offerenti per il tuo lavoro. Lui voleva solo levare di mezzo chi governava City 17. Scopri che l'apertura del portale da cui sono usciti gli alieni non è stata un errore, ma era stata programmata dall'amministratore di City 17, il quale si era messo d'accordo con gli alieni per la conquista del pianeta. Solo che l'uomo con la valigetta lo ha fermato grazie a Freeman.

IN BREVE

estive ha sudato qualche camicia (e non solo, a causa del caldo) e ringrazia affettuosamente tutti coloro che hanno apprezzato l'idea.

Ciao Nemesis,
vi scrivo perché qualche mese fa, sulla vostra rivista, è stata pubblicata la recensione del gioco *UFO: Aftershock* di CENEGA. Desideravo sapere se vi sono dei siti, preferibilmente italiani, che mettono in vendita il gioco in questione.

Paolo

**Caro Paolo,
i "canali" attraverso cui è possibile acquistare online sono solitamente abbastanza affidabili e i siti che si occupano in tal senso di videogiochi sono molti. Non credo di poterne consigliare uno piuttosto che un altro sulle pagine di GMC, ma nel tuo caso specifico prova a dare un'occhiata al sito ufficiale del gioco, all'indirizzo www.ufo-aftershock.com/pages/buy.html. Qui troverai un elenco di siti presso cui acquistare *UFO: Aftershock*, purtroppo, però, nessuno di questi è in Italia.**

Cara e divina Nemesis,
ho un problema con un mio amico: il mondo dell'informatica è pieno di sigle e non ne posso più di spiegargli cosa significano i vari FPS, RPG, RTS, GDR e così via. Aiutami tu!

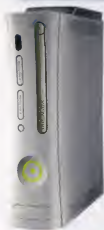
Francesco

È presto detto: innanzitutto RPG e GdR indicano la medesima cosa, cioè un gioco di ruolo (GdR in italiano, appunto e RPG – Role Playing Game – in inglese). Con FPS si intendono gli sparatutto in prima persona (First Person Shooter) e con RTS gli strategici in tempo reale (Real Time Strategy).

dal Forum di gamesradar.it

GLI INSOPPORTABILI

Non tutti i personaggi dei videogiochi sono nati per essere apprezzati dagli appassionati. Il fatto emerge lampante nel **Thread** di Metallica88, "Personaggio più odiato", dove fa subito la sua comparsa: Lara Croft, tranne che per una cosa... Forse sono due le cose, ma lasciamo perdere. Secondo redfalcon, il peggio è: Il protagonista della serie *Gothic*, sembra un barbone, mentre T.r.E_c.0.0.l odia: A morte Dante, altro che carisma, mi sta sulle scatole. Passando dall'azione alla simulazione, la melodia non cambia. endeko non regge: Quello stramaledettissimo scienziato Boron che si deve portare allo spazioporto della Terracorp in *X2*. Sempre a rompere le scatole su come si è lenti a pilotare! L'avrei espulso dalla navetta nel vuoto siderale. E, mentre soffocava, l'avrei riempito di fotoni con i laser! Quando si dice amore a prima vista...



■ UN DOLOROSO (MA NECESSARIO) CAMBIAMENTO
Fra tutte le console in commercio, Xbox 360 è quella che più si avvicina a un PC.

UN DOLOROSO (MA NECESSARIO) CAMBIAMENTO

Cara Nemesis,
ogni mese non vedo l'ora di comprare GMC per spulciare l'angolo della posta e leggere le tue impressionanti, mature, intelligenti risposte. La vostra magnifica rivista è la dimostrazione di cosa possa fare chi ama davvero il proprio lavoro.
Ho un assillante quesito che da poco si è fatto strada nella mia mente, e chi, se non tu, potrebbe rispondermi in modo completo e illuminante? Quasi due anni or sono, ho comperato il mio computer e ho avviato la mia "carriera" di videogiocatore. Grazie ai vostri consigli, sono sempre stato capace di acquistare titoli divertenti e interessanti, che mi hanno appassionato per innumerevoli serate. Ma i tempi cambiano.



La tecnologia avanza inesorabilmente e a grande velocità. Non sono mai stato attento ai "requisiti di sistema" quando ho comprato i giochi, perché sapevo che il mio computer era ancora al passo con i tempi. Sono stato brutalmente risvegliato dalle mie illusioni quando ho acquistato *TES IV: Oblivion* e ho scoperto che il mio computer non era all'altezza. Leggendo il vostro speciale sull'E3, poi, mi sono accorto che il mio prode cadrà inevitabilmente sotto i colpi del progresso. Aggiornare il computer adesso mi costerà un patrimonio (diciamo quarant'anni di paghetta!) e, tra qualche anno, dovrò ulteriormente ri-aggiomarlo. L'idea non mi piace e penso di passare a Xbox 360. In questo modo, spenderò poco e avrò a lungo una macchina dalla prestazioni elevate (considerato anche che è una console abbastanza giovane), e quasi tutti i titoli che usciranno per PC li troverò anche su Xbox 360.
Il fatto che i giochi per console costino più di quelli per PC è l'unico svantaggio che io conosca. Che ne pensi della mia idea? Ci sono altri svantaggi? La grafica su Xbox 360 è drasticamente più brutta di quella per computer? Volevo anche chiederti se è possibile collegare la console al monitor del PC.
In ogni caso, se dovessi passare da PC a Xbox, la cosa più dolorosa per me sarà abbandonare la nostra rivista! Mi sento come in una famiglia, accomunata da un'unica passione: i videogiochi, naturalmente.
Confido in una tua risposta. A presto!
Mistery

"Le innovazioni servono solo a farci sganciare più pecunia?"

da Potenza e atto dei nuovi processori – Max

Misterioso Mistery,
per prima cosa ti ringrazio dell'affetto e della definizione di "famiglia" che attribuisci alla redazione di GMC e per la valanga di complimenti.
Ma veniamo al nocciolo della tua lettera: il passaggio drastico dal computer alla console, sebbene si tratti di Xbox 360 (la più vicina all'universo PC fra quelle attualmente in commercio) non è così immediato e va ponderato con attenzione.
In ogni caso, si tratta di una scelta molto personale, che deve essere effettuata sulla base della propria esperienza ed esigenza. Personalmente posso solo fornirti dei metri di giudizio su cui sta a te basare la decisione finale. Andiamo con ordine, quindi. È vero che un certo numero di titoli sono disponibili sia per PC, sia per Xbox 360, ma ciò dipende molto dal genere di appartenenza del videogioco in questione. Se ami gli FPS non avrai particolari problemi (anche se il mouse è molto meglio del joypad), ma se, per esempio, sei un patito degli strategici rischi di dover rinunciare a una buona fetta della torta. Questo, da un lato, dipende da logiche di mercato (alcuni generi sono storicamente dedicati all'universo PC) e dall'altro è legato a doppio filo con esigenze di tipo pratico: mouse e tastiera, per intenderci, non sempre possono essere efficacemente sostituiti da un gamepad. Sul piano della grafica, al momento l'Xbox 360 si difende davvero bene, ma (come tu stesso sottolinei nella lettera) i PC possono contare su costanti aggiornamenti hardware e, col tempo, il divario di prestazioni non può far altro che aumentare. Xbox 360, comunque, non è solo "una console per giocare", offre una qualità video HD (per sfruttarla al meglio è bene collegarla a una TV o a un monitor che supportino l'alta definizione) ed è senz'altro una macchina che vale la pena comprare.
Per sapere se può sostituire un PC, però, si devono prendere in considerazione alcuni parametri che ho provato ad accennarti. La necessità di far fronte ad aggiornamenti continui del proprio personal computer è la croce e la delizia di tutti gli appassionati, e tenere il passo è difficile quanto appagante. Purtroppo, in parole povere, si tratta di tirar fuori qualche soldino e capisco bene che, in certi casi, questo tipo di spesa non passa inosservata.



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Cek
Dario Di Maggio
Dariusmarius
Dimus
Il vendicatore divino52
Marco
Marlords
Muradin91
nyarlathotep [so199]
Puccio
Sky
Wazzup

dal Forum di gamesradar.it

STUNT & EFFECTS SUPERA I CONFINI

In "Games Contact" è apparsa una discussione centrata sulla possibilità di installare l'edizione d'importazione parallela in lingua inglese dell'espansione *Stunts & Effects* sull'originale *The Movies* in italiano. Il Thread si intitola "Refuso recensione The Movies: S&E" ed è stato aperto da Rosenkreuz: Si entra nel registro di sistema (Start/Esegui, regedit e tasto Invio), si utilizza la funzione Cerca per individuare la cartella "Lionhead Studios" e nella sottocartella "The Movies" si cambiano le stringhe in oggetto con questi valori definitivi: Language 2057, LanguageCode ENG e LHProductLanguage EN-GB. Poi non rimane che installare l'espansione.

dal Forum di gamesradar.it

AFFARI PERSONALI

Siccome in GMC ci sono pagine su pagine in cui si parla in maniera approfondita e specifica di videogiochi – e ci mancherebbe altro! – il curatore delle pillole del **Forum** ha deciso in maniera arbitraria di farsi qui una dose di affari suoi e di salutare un po' di gente che bazzica su GamesRadar.it. Solo il gran piacere di dire ciao. Ciao a Franceschetto96, che ha esordito sul **Forum** con queste parole: Sono nuovo! Come va? Io bene e spero di farmi tanti amiconi.
E poi ciao anche a Felixp, Orketto Lollatore e GeppoBerghem. Anzi, nel caso di quest'ultimo, più che altro dico ciao a suo papà, visto che, parola di Geppo: Quando prendo GMC guarda subito se mi hai pubblicato nella zona dedicata al Forum. Il bello è che mi dice di postare di più. Averne di padri così!

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Salve Matteo,
ho notato che, sul numero di agosto, GMC ha voluto dare spazio ai libri che trattano di videogame: degli strumenti fondamentali se si vuole capire qualcosa in più sul tema e approfondire argomenti che, per comprensibili limiti di spazio, vengono accennati brevemente sulle pagine della rivista. Uno di questi è l'arte. In proposito, vorrei ricollegarmi a uno degli interventi pubblicati nell'angolo di MBF: il videogame come forma d'arte. Ora, per potersi definire in questo modo, il videogioco deve condividere con l'Arte in quanto tale la possibilità di "esprimersi". Detto altrimenti, l'arte è una forma espressiva che prevede un autore, inteso come sorgente di un messaggio. Ma questo aspetto, nel videogioco, è problematico se non si comprende adeguatamente la figura del game designer. Credo che sia fondamentale capire meglio il suo ruolo e la sua funzione nei processi di sviluppo. Non è facile analizzare un gioco mentre si è concitati dall'azione o concentrati a risolvere un enigma. Occorre, invece, ponderare su quello che si è giocato. Allo stesso tempo, mi domando se tutti i videogiochi possiedano tale componente – l'espressione – e se, dunque, abbiano alle spalle una presenza forte da parte dell'autore. A mio avviso, il videogame è qualitativamente differente da forme artistiche tradizionali, come un film, un romanzo o una scultura. Tali forme espressive sono, spesso, la concretizzazione materiale di un'idea, di un messaggio. Ma è così anche per i videogiochi? Nel caso di *Metal Gear Solid*, la risposta non può che essere affermativa. La presenza di Hideo Kojima è costante, perfino invadente. Si tratta, a mio avviso, di un'eccezione. Mi sembra che più che esprimere il pensiero di un artista, i videogiochi lavorino sulla *forma* che un pensiero può assumere. Mi chiedo, in altre parole, se il videogame sia in grado di offrire una profondità di senso paragonabile a quella di altre opere d'arte, come un romanzo di Sartre, un quadro di Fontana, "La Pietà Rondanini" di Michelangelo, o ancora un film di Alfred Hitchcock. Non mi riferisco ai messaggi morali che l'opera trasmette – per esempio, l'idea che "il bene trionfa sempre sul male". Il videogioco è un'arte un po' "sui generis", per cui il sale dell'insalata videoludica sta in quelle sei strade diverse che un giocatore può percorrere, come hai scritto nei "Titoli di Coda" dell'agosto 2006. Un punto di vista che condivido pienamente. Il videogame, forse, si esprime al meglio nel momento in cui focalizza le proprie forze sull'interazione utente-gioco, sulle scelte "in potenza". Insomma, è un'arte che esiste nel momento stesso in cui si gioca... forse un concetto ancora difficilmente digeribile per chi considera l'arte una faccenda statica. Mi fermo qui, altrimenti rischio di dilungarmi troppo.

Ayana Sato

Il videogioco è una delle poche forme d'arte in cui il fruitore svolge, contemporaneamente, il ruolo di co-creatore dell'opera. L'arte del videogioco, in altre parole, risiede anche nella *performance* del giocatore. Chi è più creativo? L'inventore delle regole del calcio oppure Maradona, che le applica (e stravolge) sul campo con maestria non comune? I migliori game designer offrono delle possibilità di azione ai giocatori. I migliori giocatori le usano in modi talvolta non previsti dal progettista stesso. L'arte non deve essere necessariamente "statica" per definirsi tale. Un'arte che escluda a priori l'intervento di un fruitore è, per definizione, misera.





In *Metal Gear Solid 2: Substance* (Konami, 2003), la presenza dell'autore è forte. Ma basta questo a rendere il gioco più "artistico" di altri?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Astros (djklmn@tiscalinet.it) scrive: "I giochi online rappresentano un passo in avanti oppure no? I comuni videogame divertono, sono nati per far passare il tempo, ma se, con il progredire delle idee e delle tecnologie, si sono evoluti in mezzi per comunicare e per interagire con altre persone, perché vengono ancora considerati da molti come semplici giochini? Grazie a *World of Warcraft* ho conosciuto persone speciali... Nel mio caso, il videogame diventa un mezzo, un pretesto per stare con altri, per divertirsi, per confrontarsi... Come si può sminuire il raggiungimento di un traguardo simile con il termine 'giochino'?"
La risposta è semplice, caro Astros. Milioni di persone non hanno mai provato *WoW*, *Guild Wars*, *Second Life*, *Call of Duty*, *Quake 3*... Pochi hanno capito che i videogiochi hanno introdotto nuove forme di aggregazione sociale, nuovi modelli di economia e di collaborazione. La situazione sta lentamente migliorando, grazie anche a un ricambio generazionale. Non resta che sperare in una presa di coscienza da parte dei media generalisti.

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

In attesa che qualcuno torni dalle ferie e si decida a rispondere (rispettivamente) alla Domandona e al Sondaggione degli ultimi due mesi, credo che mi diletterò in quello che mi riesce meglio, ovvero elogiare me stesso. Segnatamente, ci tenevo a sottolineare quanto sia stato un abile veggente: nel numero di agosto (che, come potrete immaginare, è stato scritto qualche tempo prima) segnalavo come *Quake 4* abbia riportato in auge *Q3A* – e cosa è successo? Che la CPL ha deciso di utilizzare proprio quest'ultimo, invece della versione più recente, per gli eventi 1v1 del prossimo torneo, lasciando a bocca piuttosto aperta un sacco di persone.
Il che mi porta a due conclusioni: innanzitutto, migliorare graficamente gli FPS non è necessariamente la strada giusta, quando le migliorie si pagano in termini di frame al secondo.
In secondo luogo, è chiaro che sono un profeta – quindi non vi faccio nessuna Domandona, tanto so già cosa risponderete.
Al mese prossimo, signori. Nel frattempo, scrivetemi pure a: gmc.kevorkian@futureitaly.it. So già chi lo farà, però le conferme servono, no?

Salve o futuro dominatore del mondo, spero di diventarlo prima io, così tu sarai sottoposto al mio volere (risata malefica)... a parte gli scherzi, ti scrivo perché vorrei sfruttare la tua mente a mio favore, ovvero:
ho acquistato *Call of Duty 2* da una settimana, dopo averlo avuto pirata e aver scoperto che non si poteva giocare online. Con l'acquisto speravo di aver risolto il problema, invece, nonostante abbia controllato la CD-Key miliardi di volte, alcuni server continuano a dirmi "Codice di gioco Errato". Volevo sapere se è capitato anche ad altri e, soprattutto, se c'è un rimedio.
Per concludere volevo chiederti una cosa riguardo *Ultima Online*: un paio di settimane fa ho incontrato un "Kevorkian[GMC]" al ponte di Britain sullo shard "Demons and Wizards", e parlandogli (quando rimanevo vivo, visto che era un PK) mi ha detto di essere te e di scriverti. Quindi, ti scrivo per vedere se eri tu e per scoprire se ho avuto l'onore di essere killato 9-10 volte dal futuro padrone del mondo. Ho anche minacciato di ucciderlo su *WoW*, ma non riesco a scovarti/lo. Se non eri tu, vorrà dire che lo ucciderò con più gusto quando lo prenderò.

Atton (da Cortona)

Ciao Atton, in base a quanto sono riuscito a scoprire, il problema potrebbe non essere dovuto alla CD-Key, bensì alla tua connessione di rete. Apparentemente, *COD 2* ha bisogno di alcune specifiche porte aperte nel firewall per potersi autenticare correttamente: 28960 (sia UDP, sia TCP), 20500 e 20510 (solo UDP). Prima di impazzire, dunque, ti consiglio di controllare che il tuo firewall sia configurato correttamente e, nel caso, di aprire queste porte. Purtroppo, se non dovesse funzionare, potrebbero averti "clonato" la CD-Key, nel qual caso credo che l'unica soluzione sia telefonare al supporto di Activision e chiedere aiuto a loro.
Per quanto riguarda *UO*, temo di doverti dare una delusione: non ho mai giocato sullo shard che menzioni. Come ho scritto già qualche volta, nonostante riconosca i vantaggi dei server NU, continuo a preferire quelli ufficiali. Dunque, il ribaldo in questione era un impostore, che ti invito a eliminare nel modo che più ti aggrada al prossimo incontro, dedicandomi qualcuno dei colpi che gli sferrerai.



Lo shard "Demons and Wizards" di *Ultima Online* (www.demonsandwizards.it) ha anche uno sport ufficiale, chiamato BagBall.

We Kevo,

Che tu non sia un fan di *Counter-Strike* è
Ormai storia e in effetti con titoli come
Ut e *Quake* capisco che il confronto
Non regga, ma mi sorprende che
Ti ostini a sottolinearlo.
È tutto talmente ovvio che non
Riesco a comprendere perché la gente
Si ostini a giocare ad un fps di
Tale livello quando potrebbero
Respirare l'aria di frag della railgun
Imbevuta di sangue di noob.
Kevo ti scongiuro di pubblicarmi
E di continuare la nostra battaglia

haS

"We" a me? Lo trovo un tantino meno aulico dei soliti saluti... Evidentemente, i tempi stanno cambiando.
Che io abbia un certo pregiudizio favorevole nei confronti di alcuni giochi specifici, è noto. Altrettanto noto è che non amo particolarmente l'idea di un gioco in cui i camper sono tanto efficaci da imporre strategie incentrate sulla loro figura.
Sono sicuro che ci siano ottime ragioni per apprezzarlo, non fraintendermi. Solo che, per quanto mi riguarda, preferisco farmi la manicure che rimanere nascosto dietro un angolo ad aspettare che il cecchino di turno abbia finito le munizioni.
E comunque, complimenti per l'acrostico – ma non sei l'unico a conoscerli...
Ave! Signore del Railgun, lord dei frag e kaiser del mondo di *Quake* (ma te l'hanno dato il copyright sul termine "Quake" o id Software si ostina a tenerselo?).


Pur con alcuni (tanti!) intoppi e ritardi, sembra che *S.T.A.L.K.E.R.* sia in arrivo: la data d'uscita è fissata per la prossima primavera.

Ti scrive l'imperatore dell'oscurità, il qui presente, sottoscritto, io, me stesso, medesimo, me, il grande Kelverth! (Anf! Anf! Ho la lingua a pezzi!)
Immagino tu stia aspettando con grande trepidazione l'uscita di *Quake Wars: Enemy Territory* (oppure lo consideri un *Quake* "impuro", sporcato da *Bottlefield 2*?), ma io attendo un altro sparattutto in prima persona: *S.T.A.L.K.E.R.*!
Ho fatto un salto sul sito (**http://stalker-game.com**), veramente ben fatto, con una musichetta inquietante e tuoni di sottofondo ogni tanto. Grazie a quel poco di inglese che conosco ho scoperto che, secondo la trama, il 12 aprile 2006 a Chernobyl avrebbe dovuto esserci una seconda esplosione. Non vorrei fare il guastafeste, ma... oggi è il... 6 agosto e... insomma... di esplosioni non ne ho sentite. Vorrei sapere se i GSC Game World pensano di cambiare le date!
Saluti dall'imperatore dell'oscurità, il qui presente, sottoscritto, io, me stesso, medesimo, me, il grande

Kelverth

PS: Ricordati di spargere nel mondo il sacro motto degli sparattuttisti: "Chi di Railgun - Gravity Gun - Cubo delle Anime - M16 - AK-74 - Shotgun - Fucile - al - Plasma - e - chi - più - ne - ha - più - ne - metta ferisce, di Railgun - Gravity Gun - Cubo delle Anime - M16 - AK-74 - Shotgun - Fucile - al - Plasma - e - chi - più - ne - ha - più - ne - metta perisce"!

PPS: Ma da cosa deriva il tuo superbo nome? E quando nacque la tua enorme passione per "un certo sparattutto molto famoso"?
Ti prego di rispondere (con occhi da bambi e voce da bambino).

Delirante Kelverth, inizio dalla risposta più semplice: non vedo perché la carenza di esplosioni su Chernobyl negli ultimi tempi dovrebbe in qualche modo cambiare i piani degli sviluppatori di *S.T.A.L.K.E.R.*.
Ci sono circa trecentomila libri, film e giochi basati su - per esempio - l'impero romano che scopre il viaggio interstellare, Charles Babbage che riesce effettivamente a costruire il suo computer, Hitler che vince la Seconda Guerra Mondiale, eccetera; non capisco perché dovrebbe esserci qualche problema nel creare una realtà alternativa a partire da tempi più recenti. Quindi no, non credo proprio che cambierà qualcosa.
Sulle mie aspettative, invece, ci hai preso: ai miei occhi, *Quake Wars* riveste un interesse esclusivamente professionale e tecnico (la tecnologia "MegaTexture" promette bene). Non mi fido abbastanza degli altri esseri umani per attendere un gioco in cui è necessario avere un team...
Infine, ti rivelerò una parte dell'origine del mio nome: l'ho scelto quando ho iniziato ad appassionarmi a *Quake II* (ebbene sì, giocavo a quello prima dell'arrivo di *Q3*). Perché abbia scelto proprio Kevorkian... beh, vorrai lasciarmi un certo alone di carisma e sintomatico mistero, no?

Ciao Kevo,
sono un grande appassionato di MMORPG e volevo chiederti se ne usciranno altri senza canone mensile (vedi *Guild Wars*, di cui sono un fan sfegatato). Me ne puoi parlare e/o dare un sito di riferimento?
Ti ringrazio anticipatamente e colgo l'occasione per fare i complimenti alla redazione.

Os1

Carissimo Os1, secondo la tua soglia di qualità minima, in ogni momento potrebbero esserci decine di nuovi MMORPG gratuiti in arrivo - o nessuno. *Guild Wars* è un gioco di altissimo livello e se cerchi soltanto altri titoli paragonabili o migliori, la vedo grigia.
Se, invece, ti interessa esplorare altri mondi, anche se sono graficamente meno attraenti o con un gameplay meno efficace, puoi trovare dozzine di giochi online con cui cimentarti.
Quindi, per evitare di occupare questa e le prossime dieci pagine elencando titoli che, nella maggior parte dei casi, conosco tutt'al più per sentito dire, preferisco invitarti a visitare **www.onrpg.com**, un sito in inglese ben fatto che raccoglie, descrive e recensisce tutti o quasi i MMORPG a cui si può giocare gratuitamente - che si tratti di "periodi di prova", di beta aperte o di giochi gratis tout-court. Facci un giro, e vedrai che il materiale non manca proprio...

Simpaticissimo Kevorkian,
vorrei rispondere alla domanda di maggio dicendo che sono uno di quelli che giocherebbero anche 5 ore, se non fossero regolarmente controllati dai genitori.
Auguri per il tuo futuro dominio dell'universo!

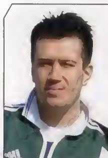
Enricoros

PS: Di alla tua "rivale" Nemesis che anche lei è molto simpatica!

Giocheresti "anche" cinque ore? Direi che sei un caso preoccupantemente non preoccupante - cinque ore è il minimo indispensabile per entrare nello spirito, per quanto mi riguarda! Dunque, complimenti a te per la tua capacità di mantenere i piedi solidamente ancorati alla realtà.
I miei sono dalle parti di Saturno...
Girerei volentieri i tuoi complimenti alla carissima e dolcissima Nemesis, se non fosse che ha deciso che non mi parla più a causa di un piccolo incidente che ha coinvolto svariate tazzine di caffè e la sua scrivania. Manco l'avessi fatto apposta... GIOCHI COMPUTER


Nel giro di qualche settimana, dovrebbe uscire *Nightfall*, il nuovo capitolo dell'apprezzatissimo *Guild Wars*.

B&R botta & risposta



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Tra crepe nelle pareti, frammenti metallici dispersi nello spazio profondo e porte tutte uguali che conducono alla scoperta della Matrice, non ho trovato il tempo per affrontare un paio di situazioni a prima vista agevoli. Mi scuso con i lettori deviati nel Linea Diretta e invito tutti gli amici a colmare le mie lacune.

SCRATCHES: GRAFFITI MORTALI

B Sono una fan della vostra rivista, anche se da poco, e vi faccio i complimenti. Vi scrivo perché ho un problema. Sto giocando a *Scratches: Graffiti Mortali* (bellissimo) e sono arrivata a un punto in cui non so più cosa fare. Il giorno è domenica 13 ottobre e ho scoperto la stanza murata al secondo piano. Ho anche piazzato la corda sulla torre, ma purtroppo non posso scendere dalla finestra, perché la fune si spezzerebbe per via della lampada arrugginita. Ora non so più come procedere. Le ho provate tutte, potete aiutarmi?

Angel

R Ciao Angel carissima, ma lo sai che non sei l'unica a essere rimasta incastrata in questo punto di *Scratches*? Devi utilizzare il martello per rompere la parete nella zona in cui è già visibile una crepa. Poi clicca sulla corda riavvolta che si trova sul terreno, così che venga infilata attraverso il muro. Fatto ciò, non ti rimane che scendere alla finestra inferiore e guardare fuori verso l'angolo in alto a destra, ovvero quello in cui vedrai pendere la corda in questione.

THE MATRIX: PATH OF NEO

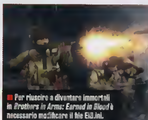
B Ave sommo Skulz, ti prego di aiutarmi a terminare il mio gioco momentaneamente preferito. Si tratta del grande (a parte la grafica un po' deludente) *The Matrix: Path of Neo*. Sono bloccato al livello "Dimensioni Distorte", quello successivo a "Il Francese". Qui sono presenti numerose stanze sottosopra, racchiuse in uno spazio infinito. L'obiettivo è scovare la porta esatta che conduca fuori da quest'orribile luogo, che tra l'altro mi fa anche girare la testa. Grazie per il tuo aiuto. Ciao.

Anton



Quando ci si deve calare con la fune, in *Scratches: Graffiti Mortali* bisogna prima prestare attenzione a una crepa nel muro.

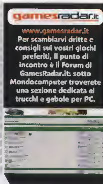
R Non posso dire di essere rimasto stupito dal tuo problema, caro Anton. Questa storia delle porte di *Path of Neo* è veramente fuori di testa. Inizia passando per quella alla fine del corridoio, quindi salta verso destra, poi vai a sinistra e, infine, a destra alla fine del corridoio. Passa per la porta e continua... Salta su una delle piattaforme per raggiungere il terzetto di porte e infilati in quella più a destra. Ora salta sulla piattaforma alle tue spalle e utilizza la visione per individuare il passaggio successivo, ovvero la soglia in alto a destra. Nell'area successiva, devi raggiungere la piattaforma con la fontana e sfruttare il Bullet Stop per scagliare via il mattone che si trova sulla destra. Attendi l'apertura della porta successiva nella posizione in cui si trovava la pietra. Quasi ci siamo! Nella quinta sezione, devi semplicemente saltare sulla piattaforma a destra del fuoco e, da qui, eseguire ancora un paio di balzi fino alla porta. Per completare il livello, salta sulla piattaforma ottagonale, quindi procedi verso destra attraverso i cubi. Supera la porta, il lungo corridoio successivo e... missione compiuta!



Per riuscire a diventare immortali in *Brothers in Arms: Earned in Blood* è necessario modificare il file EiB.ini.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

B Onnipotente Skulz, sono rimasto bloccato nella missione "Veri Americani – Parte 1" di *Brothers in Arms: Earned in Blood*, al



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, vorrei aiutare **Giacomo**, che nel numero di agosto chiedeva lumi in merito a una missione di *Oblivion*." **bhamuth**, siamo tutti curiosi di sentire cos'hai da raccontarci. "Gli indizi di quella missione sono tre, due li hai già trovati (quadro e pennelli), mentre l'ultimo è una macchia sul tappeto della sala da pranzo. Scoperto anche quest'ultimo, sarai in grado di riferire tutto alla contessa. Ti saluto." E io ti ringrazio, a nome della redazione tutta ovviamente.

R "Salve onnipotente Skulz, ti scrivo perché vorrei aiutare **Andrea**, che nel numero di agosto chiedeva aiuto per *Gothic II*." Grazie **Alessandro**, ma in questo caso il vero onnipotente sei tu! "Innanzitutto, non dovresti uccidere i paladini che si trovano nel castello e poi ti manca ancora un drago. Se non sbaglio, sei andato su un vulcano a Campo Nuovo e sulla Roccaforte delle Arpie, ma ti manca la Terra. Il drago si trova in una palude dietro Campo Vecchio. Per arrivarci devi andare dove hai incontrato Diego con le due casse di metalli, occhio che lì c'è un passaggio molto stretto tra due montagne, nei pressi di una capanna. Imbocca il sentiero e, dopo un po', troverai un altro passaggio sulla sinistra, dove ci sono degli uomini lucertola. Prosegui lungo quel

La parola all'esperto Far Cry

D Ave mitico Skulz,
sto giocando a *Far Cry* e sono arrivato al mostro finale, ma quello schizoide troppo cresciuto mi manda sempre al creatore con una velocità allarmante. Come posso fare? Mi vanno bene anche dei sordidi trucchetti. Solo tu mi puoi salvare! Grazie in anticipo e complimenti per la mitica rivista!

Black Wolf

R Per mandare a cuccia il buon Kreiger, devi innanzitutto presentarti al suo cospetto equipaggiato con il lanciarazzi. Se così non fosse, non esitare a recuperare qualche vecchio salvataggio e a ripercorrere rapidamente le sezioni già viste, pur di arrivare all'appuntamento finale con quest'arma. Il boss non è particolarmente pericoloso di per sé, ma lo diventa per via dei quattro mercenari che si porta appresso. Cerca immediatamente di sbarazzarti dei primi due a fucilate, poi vatti a nascondere dietro il centro di controllo, prestando attenzione a scappare dalla granata che subito verrà lanciata nella tua direzione. Corri verso la porta per evitare la deflagrazione e butta un paio di bombe negli angoli della stanza, per disfarti dei due soldati rimasti. Ora devi scaricare tutte le tue armi più efficienti sul boss. Oppure, se non hai pazienza, puoi ricorrere a un "sordido trucchetto". Per attivare l'invulnerabilità, devi aprire con il Blocco note il file **devmode.lua** presente nella directory di installazione del gioco (ricorda di fare sempre una copia di sicurezza del file). Alla fine di esso aggiungi le seguenti righe:

```
function GodMode()
if _localplayer then
_localplayer.cnt.health = 99999;
_localplayer.cnt.armor = 99999;
Hud:AddMessage("[CHEAT]: Give 99999 health and armor");
System.LogToConsole("\001CHEAT: Give 99999 health and armor");
else
Hud:AddMessage("[CHEAT]: No godmode today");
end
end
```

Infine, salva il file e aggiungi **-DEVMODE** alla riga **Destinazione**, accessibile con il tasto destro sull'icona di *Far Cry* e cliccando su **Proprietà**. Ora non ti rimane che lanciare il gioco, premere **** per attivare la console e digitare **GodMode()** per ottenere il massimo in fatto di salute e armatura.

livello di difficoltà Difficile. Non riesco a distruggere l'ultimo carro armato! Ci sto provando da giorni, ma è molto complicato. Potresti svelarmi qualche bel trucco?

Sgt. Garner

R Agli ordini, sergente. Per prima cosa deve accedere alla sezione **Visualizzazione** del menu **Strumenti/Opzioni Cartella** e abilitare la visualizzazione delle cartelle e dei file nascosti. Quindi si rechi nella directory **C:\Documents and Settings\Applicazioni\ *nome utente*\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\ *nome profilo*** e apra mediante il Blocco note di Windows il file **EiB.ini** (faccia sempre una copia di sicurezza del file). Individui la riga **Consolekey=0** e la sostituisca con **Consolekey=192**. Poi individui anche la riga **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** e la modifichi in **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Chiuda il file salvandolo e avvii il gioco, avendo cura di selezionare il profilo corretto. A questo punto, potrà attivare la console di comando mediante il pulsante **** e avrà l'opportunità di inserire i seguenti codici: **fly** per volare libero attraverso lo scenario, **god** per l'invulnerabilità e **allammo** per ottenere tutte le munizioni. Se ancora non fosse soddisfatto, caro sergente, non esiti a inserire **2ndsquad** come nome del profilo, così da sbloccare tutti i livelli e ottenere le munizioni infinite.

SUL CD 1 E SUL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 o nei DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



X2: LA MINACCIA

D Ciao Skulz,
taglio i convenevoli che per te sono poco. Dopo essermi appassionato al gioco che avete allegato al numero di agosto, mi sono imbattuto in un problema. Nella terza missione devo recarmi nel settore Trionfo di Brennar, ma dopo aver fatto saltare le mine nei pressi del portale con i missili, non riesco a raccogliere i frammenti. Grazie.

Edoardo

R Dopo che hai ripulito la zona lanciando qualche missile Wasp contro le mine, devi semplicemente uscire dall'astronave premendo contemporaneamente i tasti **Maiuscolo** ed **E**, quindi avvicinarti alla Nacelle. I frammenti che vai cercando si trovano nella zona dei detriti bianchi e rossi.



Quesiti dal passato Tomb Raider: The Angel Of Darkness

D Carissimo Skulz,
non è da molto che leggo GMC, ma vorrei comunque chiederti un aiutino per *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Sono arrivato in cima alla Sala delle Stagioni e mi trovo di fronte un demone con una sfumatura rossa. Ho provato a sbarazzarmene in tutti i modi, ma sfortunatamente non ci riesco. Potresti darmi una mano?

Andrea

R Il tuo obiettivo, come avrai capito, consiste nel recuperare il dipinto che si trova in mano a una delle statue, nello specifico a quella contrassegnata, di volta in volta, da un'aura azzurra. Il problema è rappresentato dal fantasma, che seguendoti e avvicinandosi insieme a te alla statua in possesso del prezioso oggetto, fa in modo che quest'ultimo si materializzi da un'altra parte. Se vuoi riuscire nell'impresa, devi utilizzare il fucile reperibile nella sala per stordire temporaneamente il nemico e approfittare dei 3 secondi in cui rimane immobile per mettere le mani sul dipinto.

passaggio fino alla palude, percorrila fino alla fine e incontrerai il quarto drago. Uccidilo, vai a riferire della tua impresa a Marcus e poi torna nelle terre di Khorinis. Spero di essere stato chiaro. Un saluto a tutta la redazione." Chiaro, preciso e meticoloso. Un salutone anche a te.

D "Ciao Skulz, ho bisogno del tuo aiuto per *Tony Hawk's Underground 2*." Ciao **Hitman 89**, ti aiuterei volentieri, ma per motivi di spazio ti dirotto nel Linea Diretta. "Sono a Boston e devo cercare Ben Franklin, ma non lo trovo. Sai dov'è? Inoltre, posso sapere quali sono i quattro episodi della serie *Hitman*?" Dai ragazzi, avete risposto a questi ben più ostici, quindi fatevi sentire!

D "Ciao Skulz, sono bloccato da giorni nel secondo capitolo di *Gothic II*. Ho intrapreso la carriera da guardia cittadina e, adesso, mi trovo ad affrontare l'ostacolo delle tre miniere, da cui devo ricevere informazioni sui minerali estratti. Ho notizie per quanto riguarda le due più a sud, ma non della terza più a nord, perché non riesco a trovare il suo proprietario." Caro **Glacomo**, sono certo che qualcuno verrà in tuo soccorso. Avventurieri gothici, tocca a voi!

D "Ciao, come faccio a sconfiggere il gigante in *Prince of Persia: I Due Troni*? Appare la scritta Non in Tempo!" Che dire, caro **Valos**? Di questa scritta non ho notizie e non sono riuscito a trovare dei precedenti per il tuo problema. Cerco di recuperare i salvataggi per controllare di persona e, nel frattempo, ti affido alle sapienti cure dei tuoi colleghi lettori.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [NEL CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

COMPANY OF HEROES

Lo sbarco degli Alleati ha luogo sulle coste del DVD di GMC.

I giochi di guerra sembrano non bastare mai. Così, mentre la redazione si diletta con la versione da recensione di *Company of Heroes* (che potrete leggere a pagina 90), sul DVD demo allegato fa la sua bella figura una corposa versione dimostrativa del gioco.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere gestito con l'ausilio del mouse, ma sono presenti anche alcuni tasti di scelta rapida per selezionare varie unità in base al tipo:
E, S, H, M – Fanteria
J, F, S, T – Veicoli
W, S, T, M, B, E, P – Edifici
C, U, B Upgrade

CoH occupa ben 1,5 GB del DVD, ed è assetato in termini di prestazioni: per assicurarvi un posto in prima fila nelle trincee europee dovete essere in possesso di un sistema dalle performance elevate, come sottolineano i requisiti indicati. Il risultato, però, è dei migliori, come dimostra la sequenza introduttiva dal taglio cinematografico. Purtroppo, non sono selezionabili né la modalità skirmish né quella multiplayer, ma, ad affiancare un esaustivo tutorial, è presente la missione per giocatore singolo ambientata a Ohama Beach. La versione confezionata di *CoH* prevederà invece ben 15 missioni, più altre modalità di gioco.

Ritrovarsi scaraventati su una spiaggia battuta dalle onde e dai proiettili nemici sarà un'esperienza indimenticabile, in cui sfruttare tutte le nozioni acquisite nel corso dell'addestramento. Quest'ultimo è suddiviso in quattro sezioni che forniscono sia gli insegnamenti preliminari, sia le informazioni relative al combattimento della fanteria, all'organizzazione di una base militare e al relativo reclutamento soldati. Per finire, un capitolo dedicato alle operazioni a bordo dei tank si rivelerà di fondamentale importanza per affrontare le fasi di gioco più cruente. Un'ottima palestra, quindi, in attesa di mettere le mani sulla versione completa di *Company of Heroes*, che sembra avere le carte in regola per non sfigurare davanti ai più blasonati titoli di argomento bellico per quanto riguarda, soprattutto, il comparto grafico e la fisica.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Casa: THQ
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Uninstall Company of Heroes Pre-Release Single-Player Beta\Company of Heroes Pre-Release Single-Player Beta** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione



Il demo è disponibile in lingua inglese e a livello di difficoltà "facile".

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI BROKEN SWORD 4 E MOLTI ALTRI!

FPS Fantasy

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Dopo mille anni, i Non Morti tornano alla riscossa.

I film e i videogiochi ci hanno insegnato una triste verità: il male può essere sconfitto solo temporaneamente, per poi tornare più forte di prima.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D - Movimento
E - Interazione
F - Calcio
MAIUSC SIN - Corsa
CTRL SIN - Accovacciarsi
SPAZIO - Salto
PULSANTE SIN MOUSE - Attacco/Lancio incantesimo

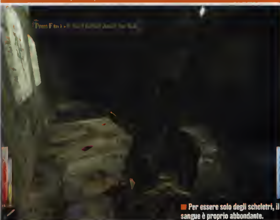
DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Capita così che, nella terra di Ashan, umani e demoni combattano le cosiddette Guerre del Fuoco e che un potente mago riesca a confinare i Non Morti in una prigione fatta di fiamme eterne. Ma non si deve "mai dire mai" e "se una cosa può andar male, lo farà" (come insegnano James Bond e le leggi di Murphy). Così, dopo mille anni, ecco tornare orde di malvagi pronti a impossessarsi del Teschio delle Ombre e annullare l'incantesimo del mago.

Dark Messiah of Might and Magic è uno sparatutto fantasy decisamente interessante, disponibile in versione dimostrativa sul DVD demo allegato a GMC. Potrete quindi giocare un prologo di addestramento e un livello appartenente all'avventura in single player. Si tratta solo di un assaggio rispetto alla vastità dell'edizione completa, che però mette in evidenza alcune delle possibilità offerte da *Dark Messiah of Might and Magic*, fra cui il buon numero di armi a disposizione e l'ottima resa estetica.
Gli effetti grafici sono stati resi possibili grazie al motore Source e rendono particolarmente d'atmosfera sia il filmato d'introduzione, sia il livello ambientato negli oscuri meandri infestati da nemici assetati di sangue.
Per apprezzare al meglio la grafica del demo, è consigliabile provarlo su un PC più potente rispetto ai requisiti minimi indicati, che disponga di 1 GB di RAM e di una scheda 3D 256 MB.

Casa: **Ubisoft**
Requisiti: **CPU 2.2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Demo\ Uninstall Dark Messiah of Might and Magic Demo** e seguite la procedura automatica selezionando, al momento della richiesta, la voce **Remove**. Riavviate il PC per completare la disinstallazione.



Per essere solo degli scheletri, il sangue è proprio abbondante.

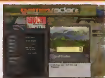
UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

**Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**



I puzzle game non mancano, questa volta con ambientazione preistorica, grazie a *Jurassic Realm*, che affianca un clone di *Arkanoid* e due strategici originali e particolari (*Steam Brigade* e *Age of Castles*). Farete la conoscenza anche di una bizzarra creaturine dal nome Wik, protagonista di *Wik and the Fable of Souls*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Troverete anche un nuovo programma per masterizzare CD e DVD.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con le vostra avventure preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Nella sezione dedicata, vi attende una collezione di ottimi Mod che riguardano l'immancabile *Oblivion*. Inoltre, potrete aggiungere dei bot in *Quake 4* e giocare all'espansione completa di *Sacred, Underworld* (ATTENZIONE: è necessario aver installato il gioco base per gustare l'espansione).



La sezione video del DVD di questo mese è interamente dedicata alle vostre evoluzioni sul campo di calcio virtuale di *PES 5*. Ancora inebriati dell'atmosfera magica dei mondiali, quattro dei nostri più affezionati lettori mostrano a tutti la nobile arte del pallone con cinque gol decisamente ispirati.



Gestionale

CAESAR IV

L'impero romano attende il nuovo Cesare.

È ormai giunto al quarto capitolo uno dei titoli più noti nel panorama dei gestionali a sfondo storico. *Caesar IV* vedrà la luce molto presto, ma per ingannare l'attesa, la versione dimostrativa disponibile sul DVD di questo mese permette di cimentarsi nel tutorial del gioco e provvedere al fabbisogno di legname dell'impero costruendo una città nella provincia Narbonense.
Le risorse a disposizione forniscono una panoramica abbastanza soddisfacente del gioco completo, e la missione potrà essere affrontata scegliendo fra tre diversi livelli di difficoltà.
Gli sviluppatori di Tilted Mill Entertainment hanno preparato per l'occasione un motore grafico interamente tridimensionale, che vi farà apprezzare la magnificenza dell'architettura romana.

COMANDI PRINCIPALI
Per costruire un fiorente impero romano basta usare il mouse.



Casa: Vivendi
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di **Avvio**, selezionate **Programmi\Sierra\Caesar IV Demo\Uninstall Caesar IV Demo** e seguite la procedura automatica selezionando al momento della richiesta, la voce **Remove**. Riavviate il PC per completare la disinstallazione

Azione

LEGO STAR WARS II LA TRILOGIA CLASSICA

Mattoncino su mattoncino, cresce il mito di "Guerre Stellari"!

NEL CD 1 Il connubio fra mattoncini LEGO e cavalieri Jedi è efficace, nonché incredibilmente divertente.
Nell'attesa dell'uscita del nuovo *LEGO Star Wars* potete cimentarvi nel livello messo a disposizione dal demo. Nella versione completa di *LEGO Star Wars II* saranno disponibili moltissimi personaggi giocabili, di cui questo demo propone un ottimo assaggio. Nei panni di Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, C-3PO e R2-D2 dovrete tentare la fuga da Mos Eisley. La versione dimostrativa presente nel CD 1 o nel DVD permette anche di cimentarsi nell'avventura coadiuvati dalla presenza di un amico, con cui dividere la tastiera del PC. Assemblate al meglio tutti i mattoncini sparsi nel gioco, leggete la recensione di *LEGO Star Wars II* pubblicata a pagina 106 e che la Forza sia con voi!

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
I – Selezione
L – Speciale
K – Salto
J – Azione
INVIO – Pausa

Casa: LucasArts
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\LucasArts\LEGO Star Wars 2 DEMO\Rimuovi LEGO Star Wars 2 DEMO** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Simulazione di volo

FLIGHT SIMULATOR X

Sta per tornare il Re dei simulatori di volo.

Windows Vista non ha ancora fatto il suo debutto ufficiale, ma Microsoft ha già in cantiere il nuovo *Flight Simulator X*, sviluppato appositamente per il suo neonato sistema operativo.
Il demo permette di provare il gioco anche su Windows XP e prevede due missioni: Flour Power (in cui occorre colpire il maggior numero possibile di bersagli entro un tempo limite) e Caribbean Landing (il cui obiettivo è raggiungere l'isola di S. Martin). Gli aerei a disposizione per provare a cimentarsi in questa simulazione di volo sono quattro, ed è possibile anche scegliere fra numerosi aeroporti di partenza e varie condizioni atmosferiche.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA DX/SIN – Alettoni
FRECCIA SU/GIÙ – Timone di profondità
CTRL+E – Accensione motore
G – Carrello
. – Freni
F3 – Incrementa giri motore



Casa: Microsoft Game
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB, DirectX 9.0, Windows XP SP2

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X Demo\Uninstall Microsoft Flight Simulator X Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Strategia/Gestionale

STRONGHOLD LEGENDS

Arriva il terzo capitolo della serie Stronghold.

NEL CD 2 Tirate fuori la vostra cotta di maglia e state pronti a tornare nel Medioevo.
Il terzo episodio della serie creata da Firefly Studios è a vostra disposizione con un demo contenente il tutorial (indispensabile in qualsiasi gioco strategico), che spiegherà come costruire il vostro primo castello, e una missione in modalità schermaglia. All'avvio della partita potrete selezionare tre livelli di difficoltà a cui corrispondono altrettante diverse posizioni di partenza. Avrete così accesso alla maggior parte degli edifici presenti anche nella versione completa, ma a un numero dimezzato di truppe.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è la vostra arma principale per soddisfare la sete di sangue e dominio.

Casa: Firefly Studios
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Firefly Studios\Stronghold Legends Demo\Rimuovi Stronghold Legends Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando di rimuovere ogni componente del gioco. Se necessario, cancellate manualmente le cartelle.

Gli altri demo

BAD DAY L.A.

NEL CD 2 CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0, Windows 2000/XP
CASA: **Enlight Software**
GENERE: **Avventura 3D**

Una missione nel bel mezzo di un attacco bioterroristico nella soleggiata Santa Monica attende il nostro eroe Anthony Williams, in questo demo che funge da biglietto da visita per la bizzarra creatura di Enlight Software e che attinge a piene mani dal mondo dei fumetti e dei cartoni, proponendosi in una coloratissima veste in Cel-Shading.


BAD DAY L.A.

PROJECT XENOCLONE

NEL CD 1 CPU 1.5 GHz, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0, Windows 98/ME/2000/XP
CASA: **Oniric Games**
GENERE: **Sparatutto**

Creature mostruose e ambientazioni futuristiche per questo sparatutto in terza persona in cui bisogna utilizzare la propria arma secondo particolari regole cromatiche. I pulsanti del mouse corrispondono a due spari dal colore differente (blu e rosso) e, in base al nemico da affrontare o alla porta da abbattere, è necessario usare il raggio del colore opposto.

STAR DEFENDER 3

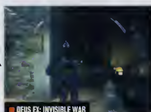
NEL CD 1 CPU 500 MHZ, 64 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 8.1, Windows 98/ME/2000/XP
CASA: **Awem Studio**
GENERE: **Sparatutto**

Star Defender 3 è un classico sparatutto a base di astronavi, bombe e raggi laser che non mancherà di toccare i cuori dei giocatori di lunga data. Il demo mette a disposizione una piccola porzione dei numerosi livelli previsti nella versione completa. Il controllo dell'astronave, da destra a sinistra, avviene tramite il mouse e i due pulsanti gestiscono l'arma primaria e quella secondaria.

Add On

MOD PER QUAKE 4 SABOT A10

Un Mod ufficiale compatibile con la patch di *Quake 4* disponibile nell'apposita sezione del DVD. *SABot a10* aggiunge i bot nel gioco (Stupid Angry Bot), da usare nelle nuove mappe multiplayer per provare la stuzzicante arma al napalm e la modalità DeadZone. Per installare efficacemente il Mod, consultate il file "Leggimi" nella directory del DVD **Mod\Quake 4 - Sabota 10**.


DEUS EX: INVISIBLE WAR


SACRED UNDERWORLD

I MOD PIÙ ACCLAMATI PER OBLIVION

Questo mese, nel DVD demo troverete una ricca collezione di Mod per *Oblivion* selezionati dalla comunità di appassionati del forum di GamesRadar.

IL MEGLIO PER DEUS EX: INVISIBLE WAR

Le copertine in pdf e nei formati CD e DVD, con in più le texture ad alta definizione che sostituiscono quelle originali e i programmi per configurare al meglio il capolavoro allegato questo mese a GMC.

UNDERWORLD - ESPANSIONE PER SACRED

L'espansione completa e ufficiale per *Sacred* di cui troverete maggiori dettagli a pagina 30. *Underworld* necessita del gioco completo per essere installata.

Driver

- Catalyst v6.8 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v91.31 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza del processore grafico.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

DeepBurner v1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.95
NEL CD 1 Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.0E
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 4.3.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Skype
Scoprite come utilizzare il PC per effettuare telefonate in tutto il mondo a prezzi competitivi o gratuitamente, da PC a PC.

SmartFTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.29
NEL CD 1 Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete una raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Patch

DARKSTAR ONE V1.2 BETA
Patch "beta" realizzata da Ascaron e dedicata alla versione inglese di *Darkstar One*. Aggiorna il gioco, risolve alcuni problemi relativi al framerate e abilita nuove opzioni che risulteranno particolarmente gradite a tutta la comunità dei Modder.

TITAN QUEST V1.11
Oltre ad aggiornare i driver Miles Sound System, questa patch è in grado di ovviare ad alcune imperfezioni del gioco che riguardano la grafica (crash dovuti alla scarsa memoria del sistema, incompatibilità con un paio di versioni delle schede video ATI Radeon, attivazione del Triple Buffering), il multiplayer e l'editor. Selezionando l'apposita opzione dal sistema operativo, inoltre, si potrà invertire la funzionalità dei pulsanti del mouse.

QUAKE 4 V1.3
Una valanga di aggiunte per *Quake 4* grazie a questa ottima patch, che offre ben otto nuove mappe multiplayer (Cavernous Cryonics, Central Industrial, Warforged, Stroyent Red, Retrophobopolis, Firewall, Stroggenomenon, Verticon), fra cui una ripresa direttamente dall'originale *Quake* e riadattata per il suo quarto capitolo. Tra le aggiunte più interessanti, segnaliamo anche la nuova arma al napalm, la modalità DeadZone e il Buy Mode in cui occorre collezionare i vari pezzi dell'arsenale acquistandoli con i crediti.

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION V1.1.0
Primo update per la versione speciale europea di *Devil May Cry 3*, recentemente arrivato su PC dopo il successo su console.

AGE OF EMPIRES III V1.3
Questa patch apporta numerose modifiche che risolvono problemi relativi alla rete e al client, migliorano le performance della ricerca rapida e rendono più comoda e agevole l'interfaccia. Sono stati cambiati anche i bonus speciali delle città e le sfide appaiono adesso più equilibrate. La patch provvede a eliminare anche altri bug minori.

RISE AND FALL: CIVILTÀ IN GUERRA V1.14
Midway ha pubblicato una nuova patch per le versioni confezionate (sia americane, sia europee) del suo strategico in tempo reale, che aggiorna il gioco alla versione 1.14.

STARCRAFT V1.14
La nuova patch per l'RTS di Blizzard aggiorna il gioco alla versione 1.14 e corregge alcuni problemi più o meno gravi. Inoltre, introduce nuove opzioni per la chat compatibili sia con Windows, sia con Macintosh e permette di catturare screenshot del gioco. La stessa patch è disponibile anche per l'espansione *Brood War*.

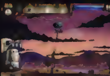
SENSIBLE SOCCER 2006 NOMI CORRETTI
Una patch amatoriale utilissima, che provvede ad aggiornare e sistemare tutti i nomi dei giocatori presenti nel gioco. Dite pure addio alle "storpiature", il gioco di calcio meno realistico sul mercato si riveste finalmente di una patina di mondanità. Solo apparente, s'intende.


TITAN QUEST

Shareware

BREAK QUEST

Un divertente gioco ispirato all'intramontabile *Arkanoid*, di cui eredita le meccaniche di gioco modificandole in maniera creativa. Con il mouse o con le frecce direzionali bisogna muovere l'astronave lungo l'asse orizzontale nella parte alta dello schermo, in modo da far rimbalzare una pallina e distruggere tutto ciò che appare. Ciascuno scenario è diverso dall'altro per quanto riguarda il tipo di "materiale" e il suo comportamento.

STEAM BRIGADE

Particolare gioco strategico a scorrimento laterale che rende omaggio alla funzionalità delle macchine a vapore, *Steam Brigade* esibisce uno stile grafico accattivante e divertente. La versione di prova prevede un tutorial e alcune missioni della campagna e della modalità schermaglia, in cui cimentarsi contro un amico o il computer. Il tutto avverrà spostando le unità grazie a un grosso magnete posizionato a bordo della bizzarra macchina volante di cui siete al comando.

AGE OF CASTLES

Riuscirete a convertire un bilione di persone e a far prosperare il vostro castello? Ecco la sfida proposta da *Age of Castles:* scegliete uno dei cinque Re disponibili, ognuno con le sue caratteristiche peculiari, fra Nano, mago, cavaliere, principe e guerriero, e gestite i lavoratori e le risorse nei dintorni del castello, cercando di tenere d'occhio il numero dei chierici, indispensabili per convertire la popolazione. Il gioco completo prevede 18 livelli, la versione proposta garantisce un'ora di divertimento e dieci avvii.

WIK AND THE FABLE OF SOULS

Il piccolo e bizzarro Wik salta come un ranocchio e allunga la lingua come un camaleonte, usandola per appendersi alle sporgenze e dondolare. *Wik and the Fable of Souls* è un gioco di piattaforme a cui si mischiano alcuni elementi da puzzle game. Per superare ciascun livello, fra salti e arrampicate, serve anche un po' di materia grigia; oltre a una certa abilità. La versione gratuita prevede due ore di gioco.

JURASSIC REALM
Andate a caccia di dinosauri con questo divertente puzzle game. Cliccando con il mouse su gruppi di tre o più elementi uguali, questi esploderanno distruggendo dei blocchi di pietra e permettendovi di passare al livello successivo. Una volta superati, i livelli potranno essere rigiocati nell'apposita modalità libera.

Video



Da soli contro la più grande cospirazione planetaria mai concepita!

guida al
GIOCO COMPLETO

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Come giocare

Installate il gioco seguendo la procedura descritta nel paragrafo **Installazione, disinstallazione e aggiornamento**. Non è necessario applicare alcuna patch, ma vi consigliamo di sostituire le texture originali con quelle in alta risoluzione che troverete nel CD 1 o nel DVD dei demo allegati alla rivista. Per sapere come fare, leggete il paragrafo **Texture al Massimo** di questa guida. Prima di lanciarvi nel mondo di *Deus Ex*, vi suggeriamo di consultare il manuale, in italiano e in PDF, che troverete nel DVD di *Invisible War* (cartella **\Manual**).

In Italiano

Deus Ex: Invisible War è tradotto in italiano per quanto riguarda i menu, le scritte a video, i sottotitoli di tutti i dialoghi e il manuale. Il parlato, invece, è rimasto in inglese.

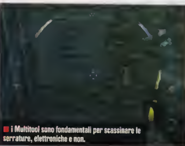
Manuale e copertine

Troverete il manuale di *Deus Ex: Invisible War* all'interno della cartella **\Manual**, nel DVD del gioco. Intitolato **manual_it.pdf**, potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente nel CD 1 o del DVD dei demo. Nella directory **Mod\Materiale aggiuntivo per Deus Ex IW\Copertine** del CD 1 o del DVD, sono contenute le copertine in formato CD e DVD di *Deus Ex: Invisible War*.

IL genio di Warren Spector ci ha deliziato con alcuni dei migliori giochi mai visti su computer. Come dimenticare *System Shock* (1994), *System Shock 2* (1999) e l'ottimo *Deus Ex*, che GMC si è pregiata di allegare al numero di ottobre 2002?

Proprio *Deux Ex* vedeva come protagonista JC Denton, una sorta di cyborg usato quasi come una marionetta da varie organizzazioni politiche o militari, interessate a sfruttarlo per ottenere il controllo sul mondo. Lo schema di *Deux Ex* attingeva dagli sparatutto in prima persona, dai giochi di ruolo e dalle avventure, lasciando al giocatore la libertà di scegliere come agire in ogni situazione. Tanta libertà era garantita sia dai numerosi metodi alternativi per superare qualsiasi ostacolo, sia dalla possibilità di plasmare Denton secondo i propri gusti. Alcuni preferivano puntare su una macchina da guerra capace di maneggiare alla perfezione qualsiasi tipo di arma, mentre altri preferivano spendere i punti esperienza accumulati superando le missioni per creare un agente silenzioso e capace di scardinare con facilità qualsiasi tipo di misura di sicurezza, elettronica e non.

Il seguito, *Deus Ex: Invisible War*, è un progetto incredibilmente più ambizioso. Warren Spector non si è limitato a raccontare una bella storia ai giocatori, ma ha creato un mondo in cui possano agire sentendosi parte integrante degli avvenimenti. Non solo sarà necessario superare nemici ed enigmi: verrete chiamati a schierarvi per una delle tante fazioni in lotta che compongono l'universo di *Deus Ex*. Poco conta che si tratti di vera convinzione o semplice opportunismo: ogni volta che affronterete una discussione con uno dei molti personaggi presenti nel gioco, dovrete decidere quante e quali informazioni passargli, affrontandone anche le conseguenze. Urtate gli interessi di qualcuno e state certi che, nella missione successiva, questi vi si rivolterà contro, mandandovi addosso tutti i suoi scagnozzi o negandovi un eventuale supporto.


I Multitool sono fondamentali per scassinare le serrature, elettroniche e non.

Avrete tempo di cambiare schieramento lungo tutto l'arco dell'avventura e potrete giocare "di comodo", selezionando di volta in volta il gruppo che vi darà maggiori probabilità di successo, anche se noi ve lo sconsigliamo. La reale essenza di *Invisible War* consiste, infatti, nel cercare di immedesimarsi in Denton e nell'agire secondo la propria morale, indipendentemente dal tornaconto personale. Perché il bello dell'universo creato da Warren Spector è che non esistono nette distinzioni fra buoni e cattivi: ogni parte coinvolta nella lotta ha una visione personale della politica e del potere, e starà a voi scegliere chi sia nel torto o nel giusto, secondo la vostra visione del mondo di gioco.

Preferite uno stato forte e autoritario, che controlla tutti gli aspetti della vita dei cittadini, oppure un governo liberale, con il rischio di facili rivolte? Siete fra coloro che credono in precise regole di mercato dettate dagli stati più potenti, o ritenete che l'economia debba essere completamente libera e decisa da ogni realtà commerciale? Potrete appoggiare chiunque vogliate in *Deus Ex: Invisible War*, tenendo conto che ogni fazione nasconderà torbidi misteri. Di conseguenza, sarete anche liberi di desistere dal trovare un senso nella lotta per il potere e preferire l'anarchia totale, con Denton protagonista assoluto di una corsa verso l'individualismo sfrenato. Le redini del mondo sono nelle vostre mani...



Requisiti di sistema

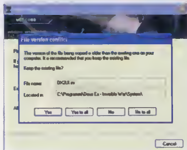
Deus Ex: Invisible War è piuttosto esigente in termini di requisiti hardware. La configurazione minima prevede una CPU a 1,5 GHz, 256 MB di RAM e 2 GB sul disco fisso, oltre a una scheda video 64 MB con supporto ai Pixel Shader (GeForce3 – Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX non supportata), a una scheda audio compatibile DirectX 9 e a un lettore DVD. Per giocare alla grande, però, suggeriamo di non andare sotto una CPU a 2,5 GHz con 1 GB di RAM e, possibilmente, di munirsi di una scheda 3D con almeno 256 MB di RAM, soprattutto se volete sfruttare le texture migliorate che abbiamo incluso nel CD 1 e nel DVD dei demo (paragrafo **Texture al Massimo** di questa guida). I sistemi operativi supportati ufficialmente sono Windows 98 SE, 2000, XP, mentre non lo sono Windows 95, ME, NT.

Installazione, disinstallazione e aggiornamento

Inserite il DVD nel lettore e lasciate che l'Autorun lanci la schermata di avvio, da cui potrete verificare la compatibilità della vostra scheda video, far partire l'installazione del gioco consultare il file Leggimi e installare la versione 9.0b di DirectX. Se questo non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic su **Autorun.exe** per far apparire la stessa finestra (diversamente, potrete cliccare su **Setup.exe** per arrivare subito alla schermata dell'installazione). Cliccate su **Installa**, selezionate l'italiano come lingua dell'installazione e procedete accettando il contratto di licenza. Scegliete se cambiare o meno la cartella in cui posizionare il gioco (con **Sfoglia**), secondo le vostre preferenze. La directory predefinita è **C:\Programmi\Deus Ex - Invisible War**. Decidete anche se creare un collegamento sul desktop, comodo per accedere più velocemente al gioco, e proseguite seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo. Una volta terminata la procedura, *Deus Ex: Invisible War* sarà installato e pronto per farvi giocare. La versione di *Invisible War* allegata a GMC è la 1.2, che al momento in cui scriviamo è la più aggiornata. Non è dunque richiesta l'applicazione di alcuna patch.
Per disinstallare *Deus Ex: Invisible War*, andate nel menu **Installazione Applicazioni** del **Pannello di controllo**, selezionate **Deus Ex: Invisible War** e cliccate sul tasto rimuovi.

Texture al massimo

Allo scopo di migliorare la qualità delle texture di *Deus Ex: Invisible War*, alcuni appassionati hanno realizzato un pacchetto di texture ad alta risoluzione, che sostituiscono quelle originali e che saranno gradite ai possessori di computer piuttosto potenti (CPU a 3 GHZ con schede 3D a 256 MB RAM o superiori). Abbiamo inserito tale Texture Pack sul CD 1 e sul DVD demo nella cartella **Mod\Materiale aggiuntivo per Deus Ex Invisible War\Texture**. Per installarlo, basterà fare doppio clic sull'eseguibile **dx2_texturepack.exe**. Durante l'installazione, apparirà un messaggio simile a quello riportato nell'immagine qui sotto:



Selezionate **No to All** e proseguite. Al termine, cliccate **OK**. Fatto questo, dal menu **Start > Programmi > Eidos > Deus Ex – Invisible War > Community texturepack** lanciate il programma **IDBpatcher**. Nella casella **Pick a preset** selezionate **ALL TEXTURES** e poi cliccate sul simbolo verde **+**. Attendete qualche minuto (l'operazione può risultare piuttosto lunga anche con processori potenti) e, quando il computer avrà finito di macinare dati – ve ne accorgerete perché tutte le voci dei file torneranno nere e accessibili – potrete cliccare sulla **X** in alto a destra della finestra e, finalmente, giocare con le nuove texture.
ATTENZIONE: su alcune configurazioni, dopo l'installazione del pacchetto potrebbero risultare illeggibili i menu, rendendo praticamente impossibile l'avvio del gioco. Per risolvere il problema, lanciate l'**IBDpatcher**, selezionate dal menu a tendina **Font** e cliccate sul simbolo rosso **-**. Attendete che il programma porti a termine l'operazione, chiudetelo e, lanciando *Deus Ex: Invisible War*, i menu dovrebbero essere tornati visibili.
Fatto questo, sarà tempo di installare gli ultimi aggiornamenti. Prima di tutto, è necessario copiare i file con estensione .dds presenti nella cartella **C:\Programmi\Deus Ex - Invisible War\Content\DX2\Textures\DynamicallyLoaded** (a patto che abbiate scelto il percorso d'installazione predefinito), all'interno della directory **C:\Programmi\Deus Ex - Invisible War\Content\DX2\ Textures\ DynamicallyLoaded\Italian**. Lanciate, poi, l'installazione del file **DX-IW_MicroTexturePack_By_BlumenKohl.exe** e, completata l'operazione, installate il **DX-IW_Cumulative_TexturePack_By_John-P_ver.1.0.0.4.exe**. Entrambi questi file si trovano sempre all'interno della cartella **Mod\Materiale aggiuntivo per Deus Ex IW\Texture** del CD 1 o del DVD dei demo e si installano facendoci sopra doppio clic e rispondendo **OK** a tutte le finestre di dialogo che appariranno. A questo punto, *Invisible War* sarà giocabile con le texture più aggiornate disponibili al momento di andare in stampa.

Impostazioni video

In *Invisible War*, dal menu **Opzioni > Video** è possibile modificare solo pochi aspetti relativi all'impatto visivo del gioco. In particolare, ci si limita alla risoluzione, all'AntiAliasing e all'attivazione del Bloom (una specie di HDR). È in ogni caso possibile intervenire su altri parametri, o lavorando a mano sul file **default.ini** (**C:\Programmi\Deus Ex - Invisible War\System**) o, meglio, usando uno dei programmi che abbiamo inserito nel CD 1 e nel DVD dei demo, nella cartella **Mod\Materiale aggiuntivo per Deus Ex IW\Texture**. Per completezza, ve ne abbiamo proposti due (entrambi sono, purtroppo, disponibili solo in inglese, pur se facilmente comprensibili), ma riteniamo che il più completo sia il **DXTool**. Installatelo facendo doppio clic sull'eseguibile **DXToolInstall.exe**, poi lanciatelo. Se avete un PC potente (CPU a 3 GHZ con schede 3D a 256 MB RAM o superiori), vi consigliamo di attivare le opzioni come nell'immagine qui di seguito, spuntando quindi **Overbright**, **Detail Textures**, **Trilinear Filtering** e **Volumetric Lighting**. La cache andrebbe idealmente configurata a **64 MB**, mentre per il filtro anisotropico consigliamo **16x** (sempre che la vostra scheda video lo gestisca senza rallentamenti).



Tramite questo programma riuscirete anche a modificare l'interfaccia (**Interface HUD**), decidendone le dimensioni ed eliminando alcuni indicatori che potreste trovare poco utili. Confermate le vostre scelte con **Apply Changes**, cliccate su **Yes** alla domanda successiva e terminate con **OK**.
Il tasto **Set Optimal** nella finestra principale seleziona automaticamente i parametri migliori per la grafica del gioco, a scapito della velocità.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**.
Nel caso in cui il DVD di *Deus Ex: Invisible War* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Avvolti dai suoni



Deus Ex: Invisible War potrebbe non riconoscere automaticamente il vostro sistema audio surround, generando suoni solamente dai due canali frontali. Considerando l'importanza del commento sonoro in un simile gioco, sarebbe uno spreco limitarsi alla stereofonia, ma non disperate. Andate nella cartella dove avete installato il gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\Deus Ex - Invisibie War**) e aprite con il Blocco note o qualsiasi altro editor di test il file **Default.ini** (**C:\Programmi\Deus Ex - Invisible War\System**). Se la vostra scheda supporta le OpenAL (e avete i driver aggiornati), cercate la sezione **[ALAudio.ALAudioSubsystem]** e modificate la voce **UseDirectSound3D=False** in **UseDirectSound3D=True**. Se avete una scheda audio diversa, o il precedente suggerimento non sortisce alcun effetto, cercate la sezione **[Audio.GenericAudioSubsystem]** e cambiate la stringa **UseSurround=False** in **UseSurround=True**.

I tasti principali

I comandi base di *Invisible War* sono quelli standard di uno sparatutto, con qualche aggiunta. Di seguito, trovate elencati quelli essenziali. Potete ovviamente modificarli a piacimento tramite il menu delle **Opzioni**, nella sezione **Controlli > Config. Comandi**. *Invisible War* può essere giocato anche con un joypad o un mouse che supportino la vibrazione. In questo caso, per attivarla sarà sufficiente spuntare la voce in **Opzioni > Controlli > Vibrazione**.

W	Per muoversi in avanti
S	Per muoversi indietro
A	Per muoversi a sinistra
D	Per muoversi a destra
SHIFT	Per correre/camminare
C	Per accovacciarsi/alzarsi
Spazio	Per saltare
F1-F6	Per attivare il corrispettivo Biomod
1-6	Per accedere agli oggetti posti sulla cintura
B	Per attivare l'interfaccia dei Biomod
V	Per accedere all'inventario
N	Per accedere agli obiettivi/note
Mouse Sx	Fuoco
F	Fuoco alternativo
F10	Salvataggio veloce
F12	Caricamento veloce
Rotella del mouse	Scorri armi
Mouse Dx	Seleziona
Esc	Menu

L'interfaccia di Denton

L'interfaccia di *Deus Ex: Invisible War* riporta quintali di informazioni fondamentali per il gioco. La possibilità di impostarne dimensioni (**Interfaccia Minimale**) e trasparenza (**Colore interfaccia**) dal menu delle **Opzioni > Gioco** permette di adeguarla a ogni gusto.

1. Indicatore della salute – Indica l'energia vitale del protagonista. Quando arriva a zero, sopraggiunge il Game Over.
2. Bussola – Orientarsi non è sempre facile nel mondo di *Deus Ex*: la bussola si rivela fondamentale in più di un'occasione.
3. Indicatore di energia – Certi Biomod consumano l'energia presente in particolari celle. Se questo indicatore si azzera, non potrete sfruttare alcune potenzialità del vostro alter ego.
4. Display Biomod – Indica quali Biomod avete installato nel vostro personaggio e quali sono attivi.
5. Riserva munizioni – Le munizioni sono unificate, ma ogni arma ne consuma un quantitativo differente.
6. Cintura – Indica gli oggetti dell'inventario cui potete accedere con la semplice pressione dei tasti numerici (o scorrendo con la rotella del mouse).



I Biomod

Alex Denton, protagonista di *Invisible War*, non è una persona normale. È un membro dell'accademia Tarsus e, in quanto tale, ha dei vantaggi sui comuni mortali. Per esempio, il suo corpo è quasi interamente modificato e migliorabile tramite l'innesto dei cosiddetti Biomod, praticamente degli upgrade di varie parti, come braccia, gambe, testa e scheletro. Basterà installare uno dei tanti Biomod che troverete, o comprerete sul mercato nero, per migliorare la precisione nella mira, per incrementare la forza fisica o per attivare particolari modalità di visualizzazione. Esistono, poi, i Biomod illegali, che consentono di attivare funzioni non "lecite" e che risultano più difficili da reperire rispetto a quelli standard. Potrete rimuovere e inserire questi "aggiornamenti" a vostro piacimento, plasmando l'agente come meglio crederete secondo la situazione che dovrà affrontare, senza necessariamente sopportare l'onere di una decisione sbagliata per tutto l'arco dell'avventura, e persino variando il ritmo del gioco con le necessità. Affronterete in maniera stealth alcune sezioni e punterete sulla potenza di fuoco in altre, tutto a vantaggio della longevità di *Invisible War*. Di seguito, analizziamo i Biomod disponibili. Quelli **Attivi** vanno "accesi" tramite la pressione del tasto corrispondente, mentre quelli **Passivi** rimangono sempre in funzione. I Biomod illegali sono quelli che si recuperano sul mercato di contrabbando:

BRACCIA



FORZA MIGLIORATA (Passivo)
Permette di sollevare pesi maggiori e rende più efficienti i colpi inferti durante i combattimenti con le armi bianche.



ROBOT D'ATTACCO BIOTOSSICO (Attivo)
Genera un piccolo robot alleato che colpisce i nemici organici con dardi non letali. Ottimo per le azioni stealth.



DOMINAZIONE ROBOT (Passivo e illegale)
Permette di controllare robot e altre apparecchiature elettroniche, come le torrette di guardia.

TESTA



MANTELLO (Attivo)
Attivando diventerete invisibili agli esseri organici.



TERMAL MASKING (Attivo)
Protegge da radiazioni e veleno.



INTERFACCIA NEURALE (Passivo e illegale)
Fondamentale per hackerare i sistemi elettronici quando non si dispone dei codici di accesso.

OCCHI



AUMENTO CAMPO VISIVO (Attivo)
Permette di vedere al buio e, ai livelli più elevati, anche attraverso le pareti.



RIGENERAZIONE (Attivo)
Attivandolo recupererete l'energia persa in combattimento.



ROBOT SPIA (Attivo e illegale)
Un drone controllabile per vedere oltre gli angoli senza essere scoperti. Può anche sparare attacchi a impulsi elettromagnetici, per danneggiare i congegni elettronici come le telecamere.

GAMBE



AUMENTO DI VELOCITÀ (Attivo)
Correte più veloce, accrescete la vostra capacità di salto e diminuite i danni derivanti dalle cadute.



FURTIVITÀ (Passivo)
Chi ama muoversi in silenzio apprezzerà questo Biomod, che riduce notevolmente il rumore generato dai passi del protagonista.



ROBOT SANGUISUGA (Attivo e illegale)
Rigenera l'energia perduta succhiandola dai cadaveri. Se le persone sono solamente svenute, l'efficienza raddoppia.

Un inventario duttile

L'inventario del primo *Deus Ex* sembrava una griglia su cui giocare a *Tetris*, posizionando a dovere munizioni e armi di ogni tipo. In *Invisible War* le cose sono più semplici: avete spazio per 12 oggetti e non dovete preoccuparvi di incastrarli secondo le loro dimensioni. Sei di questi possono essere agganciati alla cintura, e sono quindi direttamente accessibili tramite i tasti numerici (da **1** a **6**)o la rotella del mouse.

Salvare il mondo, e non solo

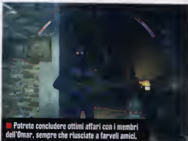
Deus Ex: Invisible War salverà la vostra posizione ogni volta che cambierete area di gioco o avrete superato determinati punti della trama. Ciononostante, sarete sempre liberi di mettere al sicuro i vostri progressi in qualsiasi momento tramite il cosiddetto Quicksave, semplicemente premendo **F10**.

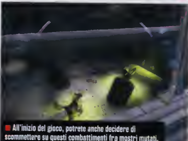
Facile a dirsi

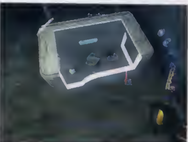
Il livello di difficoltà di *Invisible War* è selezionabile alla voce **Opzioni > Gioco > Difficoltà**. Ci sono quattro differenti impostazioni e vi sconsigliamo caldamente di partire dagli estremi: se a livello più basso sarete quasi invincibili, a quello più alto il vostro personaggio sopporterà veramente pochi colpi, e spesso anche un solo proiettile ben assestato sancirà la fine della partita. Le strategie degli avversari non cambieranno aumentando o diminuendo la difficoltà: principalmente, verrà modificata solo l'incidenza dei colpi degli avversari e dei vostri.



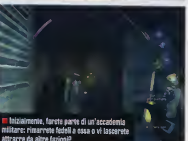
Il sistema di illuminazione regge il passo con i migliori titoli del momento.


Potrete concludere ottimi affari con i membri dell'Omar, sempre che riusciate a farveli amici.


All'inizio del gioco, potrete anche decidere di scommettere su questi combattimenti fra mostri mutati.






Inizialmente, farete parte di un'accademia militare: rimarrete fedeli a essa o vi lascerete attrarre da altre fazioni?

Un mondo in subbuglio

L'universo di *Invisible War* è incredibilmente ricco di personaggi e fazioni, tanto che almeno all'inizio può essere facile fare confusione fra i vari gruppi che si contendono il dominio del mondo. Un piccolo riassunto vi aiuterà a comprendere, a grandi linee, le ideologie diffuse nel mondo immaginario di *Deus Ex*.

Fazione: TARSUS
Personaggio di riferimento: Tracer Tong
Grazie alla ricerca dello scienziato Tracer Tong, è l'accademia che sforna i migliori agenti cibernetici, fra cui il protagonista Alex Denton.

Fazione: WTO
Personaggio di riferimento: Donna Morgan
La World Trade Organization è la corporazione capitalista che si occupa di gestire la macroeconomia. In *Invisible War* è l'esatto equivalente della WTO reale, di cui si può leggere sui quotidiani.

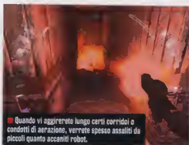
Fazione: ORDINE
Personaggio di riferimento: Nicolette Duclare
Anche nel futuro di *Invisible War*, le religioni continueranno a esercitare la loro influenza sulla gente. L'Ordine è uno dei punti di riferimento per i religiosi. È un'organizzazione estremista, disposta a tutto, anche a seminare il panico con attentati.

Fazione: TEMPLARI
Personaggio di riferimento: Sua Eminenza
Si dichiarano discendenti dei Cavalieri Templari e si oppongono all'uso sfrenato della tecnologia, che rischia di cancellare la spiritualità dagli animi delle persone.

Fazione: ILLUMINATI
Personaggio di riferimento: Chad Dumier
I discendenti degli illuminati di Baviera hanno controllato segretamente il mondo per centinaia di anni, tirando le fila dell'economia e della politica.

Fazione: OMAR
Personaggio di riferimento: A voi il compito di scoprirlo...
Gli anarchici del futuro predicano l'uso della tecnologia come strumento per liberare l'uomo dalla schiavitù delle corporazioni. Più che una serie di individui, si può parlare di un unico essere replicato, in pieno stile Borg di "Star Trek". Animano il mercato nero della tecnologia.




Quando vi aggirerete lungo certi corridoi e condotti di aerazione, verrete spesso assaliti da piccoli quanto accaniti robot.

Lo sapevate che...?

- Inizialmente, quando fu sviluppato il primo *Deus Ex*, il protagonista doveva essere un discendente di Gesù Cristo (**http://pc.ign.com/articles/386/386515p3.html**, in inglese), ma poi l'idea fu abbandonata. Questo non ha fermato i pettegolezzi che corrono in Rete, secondo cui le iniziali di JC Denton del primo *Deus Ex* sono, effettivamente, l'abbreviazione di Jesus Christ.

- L'interfaccia di *Deus Ex* e *Deus Ex: Invisible War* prende notevole spunto dalle teorie del revisionista del sistema educativo William Crossman, come spiega Sheldon Pacotti, sceneggiatore del primo capitolo, in un suo articolo (**http://archive.salon.com/tech/feature/2003/03/31/knowledge/index.html**, in inglese) pubblicato su salon.com.

- Altre informazioni curiose e interessanti analisi relative a *Deus Ex* e a *Invisible War* possono essere trovate su Wikipedia (**http://it.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex** – in italiano; **http://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex:_Invisible_War_characters** – in inglese), nonché nel libro "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie", a cura di Matteo Bittanti, pubblicato da Costa e Nolan nella collana Videoludica.



La pace è solo un miraggio. Le genti di Ancaria hanno ancora bisogno del vostro aiuto!

guida al
GIOCO COMPLETO

SACRED UNDERWORLD

ATTENZIONE!
PER GIOCARE A *UNDERWORLD* È NECESSARIO AVER INSTALLATO SUL PROPRIO PC *SACRED: LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA*.

Come giocare

Per giocare a *Underworld* è necessario avere installato sul proprio PC il gioco *Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra*. Per avviare *Sacred Underworld* dopo averlo installato seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione e disinstallazione**, è sufficiente cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona **Sacred** creata sul desktop. In alternativa, è possibile selezionare il collegamento **Sacred Underworld** presente nel menu **Start > Programmi > Sacred Underworld**. Ultimata la fase di caricamento, verrà presentato il menu principale del gioco, da cui avviare una nuova partita nella Campagna di Ancaria o nella Campagna Underworld. Nella medesima schermata sono presenti i collegamenti diretti al menu delle Opzioni e alla modalità On-Line, oltre che alla sezione che consente di caricare le partite salvate in precedenza (**Carica**). Per apprezzare in tutta la sua giocabilità il titolo di Ascaron non è necessario ricorrere a periferiche di controllo particolari: vanno benissimo il mouse e la tastiera.

In Italiano

L'edizione di *Underworld* presente sul DVD di Giochi per il Mio Computer è completamente tradotta in italiano. Questo faciliterà i giocatori nella scoperta dei menu di gestione dei personaggi e dell'inventario e permetterà loro di comunicare liberi da barriere linguistiche con tutti i personaggi non giocanti presenti nell'universo digitale creato da Ascaron. La traduzione in italiano comprende sia il testo, sia i dialoghi.

QUESTO mese, i lettori di Giochi per il Mio Computer troveranno, all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione della rivista, una fantastica sorpresa: l'espansione completa e ufficiale *Underworld* per *Sacred: Lo Leggendo dell'Arma Socro.*

Il gioco di ruolo d'azione di Ascaron rappresenta una pietra miliare per gli appassionati italiani, tra i quali il titolo ha riscosso un notevole successo. La vicenda narrata in *Underworld* prende il via dal punto in cui si è interrotta al termine del capitolo originale, ovvero nei momenti successivi alla luttuosa vittoria del principe Valor sulle forze malvagie di Shaddar e del demonio Sakkara. La sconfitta del male ha riportato la pace nel regno di Ancaria, ma i presupposti per una rapida interruzione dell'idillio si manifestano sin dai primi fotogrammi del gioco. Sotto gli occhi attoniti del vostro eroe, Vilya, la vedova del principe, viene catturata da un mostro gigantesco, che la conduce attraverso un portale in un regno popolato da una quantità imbarazzante di creature nocive. E quando diciamo nocive, intendiamo proprio capaci di ammazzare anche il giocatore più navigato di *Sacred* senza farsi troppi problemi. *Underworld* è un'espansione che richiede il titolo originale *Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra* per essere giocata, amplia l'avventura con 9 nuove aree e fornisce un buon 40% in più di territorio esplorabile. Non mancano, ovviamente, nuovi nemici: sono circa 30 le new entry nella squadra dei cattivi e contemplano i licantropi come gli Howler, i demoni Frazzler e i micidiali Subkari, padri padroni del regno di Underworld. Il livello della sfida è elevato, quindi non ci si deve stupire se i due nuovi eroi con cui è possibile affrontare direttamente la Campagna di Underworld sono potenziati al 25° livello già nella schermata di selezione iniziale.

Come leggerete nella sezione **I salvataggi di Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra**, non riuscirete a trasferire direttamente nella Campagna di Underworld i paladini "cresciuti" nelle partite che avete disputato fino a questo momento con la vostra copia di *Sacred*. Un peccato se avete già combattuto in passato la Campagna di Ancaria, ma anche una buona scusa per ripartire da principio con la vicenda – magari affrontandola con il Nano o la Diavola – continuando poi nella sfida ai misteri di *Underworld*.

Insomma cari lettori, non vi rimane che rompere gli indugi, aprire la magica mappa allegata all'edizione DVD della rivista e cimentarvi nel salvataggio della principessa e nelle imprese che seguiranno. 



Il nano è indubbiamente l'eroe da scegliere se si prediligono le armi da fuoco.



Mai e poi mai ci si deve scordare di sorseggiare la pozione rossa quando le energie vengono a mancare!

Requisiti di sistema

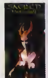
Underworld è un'espansione dell'originale *Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra* ed è quindi indispensabile che una copia di quest'ultimo sia presente sul disco fisso prima di procedere alla sua installazione. Il gioco supporta i sistemi operativi Windows 98, Millenium Edition, 2000 e XP. La configurazione consigliata per giocare correttamente corrisponde a un processore a 1 GHz, dotato di 256 MB di RAM, con una scheda 3D con 64 MB RAM e una scheda audio compatibile DirectX. È necessario, inoltre, disporre di un drive DVD-ROM e di una quantità di spazio su disco fisso non inferiore a 3 GB.

Installazione e disinstallazione

Per installare *Sacred Underworld* è necessario inserire il DVD demo (allegato unicamente all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer) nel lettore DVD-ROM e accedere alla sezione **Mod > Sacred Underworld**. Cliccando sul tasto **Esplora** dell'interfaccia, si avrà accesso alla cartella **\Espansione**, in cui è presente il file **Installa.exe**, su cui bisogna fare doppio clic per avviare la procedura. Apparirà sul monitor la prima finestra di gestione dell'installazione. A questo punto, sarà sufficiente seguire le istruzioni a video (sono tutte in italiano) e attendere che il processo di copia dei file venga portato a termine.
Per rimuovere *Sacred Underworld* dal PC è necessario utilizzare il collegamento **Disinstallazione di Sacred Underworld** presente nel menu **Start > Programmi > Sacred Underworld.** Nella prima finestra che apparirà sul monitor, vi verrà data l'opportunità di non cancellare le partite salvate e gli eroi esportati. Prendete la vostra decisione, cliccate sul tasto **Aceptar**, attendete la conclusione del processo e confermate l'avvenuta disinstallazione del gioco cliccando su **OK** nell'ultima finestra.
La rimozione dell'espansione *Underworld* dal disco fisso comporta anche la contemporanea cancellazione dell'originale *Sacred*. Ciò significa che, per tornare a giocare con il GdR di Ascaron, dovrete prima procedere alla reinstallazione del capitolo originale e in seguito "ripassare" la procedura con l'espansione.

Configurazione del gioco

La configurazione di *Underworld* è articolata su due sezioni: l'apposita applicazione presente nel menu **Start > Programmi > Sacred Underworld** e la finestra delle **Opzioni** all'interno del gioco.



Configurazione di Sacred Underworld: Nella prima sezione si può decidere se visualizzare o meno il gioco a schermo intero e se attivare la riproduzione dei filmati nel corso delle partite. Sono presenti, inoltre, i parametri relativi alla qualità del colore (16 bit o 32 bit) e all'AntiAliasing. Dopo aver operato le proprie scelte è necessario confermarle con **OK**, oppure decidere di giocare con la configurazione di default cliccando su **Predefinito**.



Menu Opzioni: Una volta avviato *Sacred Underworld* è possibile accedere al menu delle **Opzioni** e apportare modifiche a diversi aspetti della giocabilità, della grafica, del sonoro e della connessione a Internet. Le soluzioni più interessanti riguardano la meccanica di gioco, dato che consentono di stabilire quali oggetti verranno aggiunti allo zaino del proprio eroe quando si premerà il tasto **A** (tutti, oro e pezzi unici o solo oro) e di agganciare automaticamente il movimento del protagonista a quello dei nemici affrontati in combattimento (opzione **Mouse: segui gli avversari**). Un altro parametro interessante riguarda la **Trasparenza della mappa**: agendo sull'apposito cursore, è possibile regolare la visibilità del territorio quando viene attivata in sovrimpressione la minimappa (con il tasto **Tab**).

Come richiedere il codice per giocare online

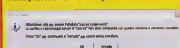
Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra ha riscosso un notevole successo tra gli appassionati italiani di GdR d'azione anche per la presenza di una nutrita compagine di giocatori online. In Rete si trovano molti server in lingua italiana e si incontrano numerosi amici con cui condividere le proprie avventure. Le porte di questo universo si schiudono cliccando su **Sacred On-Line** nel menu di gioco principale. *Underworld* supporta le modalità multiplayer in LAN e via Internet, e richiede un codice personale per essere utilizzato online.

Ottenere il codice personale per giocare a *Sacred Underworld Online* è molto semplice. Bisogna inviare FX SACRED al 48270 e lo si riceverà immediatamente sul proprio telefono cellulare.

NOTA: *Costo del messaggio. 1€ IVA inclusa. Offerta limitata fino al 30 ottobre 2006. Il sistema invierà un solo codice per ogni numero di cellulare.*
TIM: Il costo di ogni SMS inviato da clienti TIM al 48270 è sempre di 12,40 centesimi di Euro Iva Incl.
WIND: Il costo di ogni SMS inviato da clienti WIND al 48270 è sempre di 12,40 centesimi di Euro Iva Incl. Per usufruire dei servizi di telefonia mobile WIND è necessario un cellulare Dual Band.
VODAFONE: Il costo di ogni SMS di richiesta inviato dall'Italia al 48270 è sempre quello previsto dal proprio piano tariffario.
Questo servizio è offerto e curato da FX Interactive e non dipende in alcun modo da Future Media Italy.

I salvataggi di *Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra*

Come viene spiegato nella finestra che appare all'inizio della procedura di installazione di *Underworld*, i salvataggi e gli eroi appartenenti alle partite disputate con l'edizione base di *Sacred* non sono compatibili con l'espansione. Questo significa che, se state già giocando una campagna nel regno di Ancaria e disponete di un personaggio di alto livello, non potrete ripartire dallo stesso punto e con il medesimo protagonista nella corrispettiva campagna presente in *Underworld*.
L'espansione cancella completamente i dati presenti nella directory **Save** dell'installazione originale e anche provando a eseguire una copia di sicurezza degli stessi, per poi ricopiarli nella cartella in questione dopo l'installazione di *Underworld*, non si risolve il problema.
Nell'espansione sono comunque presenti entrambe le campagne – Ancaria e Underworld – ed è quindi consentito cominciare una delle due con un eroe, che una volta potenziato potrà essere utilizzato anche nell'altra. Più precisamente, nella Campagna di Ancaria sono presenti tutti e 8 i protagonisti, mentre per importarli in Underworld bisogna prima potenziarli al 25° livello, oppure limitarsi a scegliere i due nuovi arrivati (Diavola e Nano), che sono già pronti alla bisogna.
Chi desidera giocare subito con *Underworld*, ma conserva comunque l'intenzione di completare successivamente la sua partita nell'edizione originale, dovrà quindi creare un backup dei salvataggi, installare l'espansione ed eventualmente reinstallare anche il primo *Sacred* in una directory diversa, in cui andrà poi a copiare la cartella **Save** messa precedentemente da parte.



Solo nell'edizione DVD

L'espansione *Underworld* per *Sacred: La Leggenda dell'Arma Sacra* è presente unicamente nell'edizione DVD di GMC. Chi ha acquistato l'edizione CD troverà comunque in queste pagine informazioni dettagliate sul gioco. Potrà quindi decidere di rivolgersi alla sua edicola per acquistare anche la versione DVD, cui è allegato il poster della mappa di *Underworld*.

Il manuale e la mappa

In questa guida sono presenti tutte le informazioni necessarie per giocare a *Underworld* senza problemi. In ogni caso, il manuale dell'espansione in formato PDF per Acrobat Reader può essere scaricato dal sito italiano ufficiale di FX Interactive (**www.fxinteractive.com/it/home.htm**). Allegato alla versione DVD di GMC, in compenso, troverete l'utilissimo poster della mappa di *Underworld*!

Le pozioni



Nel gruppo di icone della parte bassa dello schermo sono presenti i collegamenti alle Pozioni dell'eroe e alle principali funzioni del gioco. Le prime, in particolare, vanno tenute in considerazione se si vuole restare in vita e in piena forma nel mondo sotterraneo.

Pozione medicamentosa: L'intruglio rossastro va ingerito per ripristinare l'energia vitale dell'eroe.

Pozione della Morte dei Non-Morti: Da utilizzare per evitare che gli zombi, ovvero i Non Morti, possano resuscitare e continuare a causare problemi.

Pozione dei Mentori: Di colore verdastro, questo infuso aumenta l'accumulo di punti esperienza da parte dell'eroe per un dato periodo di tempo.

Pozione Antivipera: Come nel mondo reale, anche in *Sacred* esistono i veleni e gli antidoti per combatterli.

Pozione della Concentrazione: Un liquido giallo che permette di ricaricare più rapidamente l'energia necessaria all'attuazione delle combo.

Tasti principali

Pulsante SX del mouse – Movimento, attacco, interazione, raccolta
Pulsante DX del mouse – Arte di combattimento, utilizzo oggetto dell'inventario, acquisto oggetto
Rotella del mouse – Zoom sulla schermata di gioco
Esc – Aprire menu opzioni
Tab – Aprire la minimappa
Tasti 1-5 principali – Selezionare arma
Tasti 6-0 principali – Selezionare arte di combattimento
P – Pausa
L – Aprire il registro delle missioni
I – Aprire lo zaino
M – Visualizzare la mappa
Barra spaziatrice – Usare la pozione medicamentosa
Maiuscolo – Correre
A – Raccogliere tutti gli oggetti dal terreno

ALTRI TASTI

Q – Pozione della Morte
W – Pozione del Mentore
E – Pozione Antivipera
R – Pozione della Concentrazione
H – Aprire la guida
S – Visualizzare menu salvataggio e caricamento
F – Visualizzare menu delle tecniche di combattimento
C – Visualizzare menu della combo
O – Visualizzare menu delle opzioni
F9 – Salvataggio rapido
F8 – Caricamento rapido
Alt – Visualizzare i nomi dei personaggi

COMBINAZIONI DI TASTI

Ctrl e pulsante SX del mouse – Attaccare restando immobili il nemico su cui è puntato il mouse
Maiuscolo e pulsante SX del mouse – Montare e smontare da cavallo, eliminare un oggetto dallo zaino

Il ruolo dello schermo

Nella schermata principale viene visualizzato il mondo di *Underworld* e sono presenti tutte le informazioni e le icone necessarie per gestire le abilità dei personaggi e le funzioni del gioco.

1 Quando l'eroe ingaggia un nemico in combattimento, ai suoi piedi viene visualizzato un cerchio che indica il suo stato di salute.

2 Il cerchio ai piedi del nemico indica l'energia vitale e varia di colore in base al livello di pericolosità del mostro (da grigio a rosso).

3 In questo gruppo di icone vengono visualizzate le armi presenti nell'inventario dell'eroe. È sufficiente cliccarci sopra per utilizzarle in combattimento.

4 Le informazioni sulle pozioni disponibili si trovano sopra la bussola, che indica la direzione dell'obiettivo da raggiungere nella missione intrapresa.

5 Le icone relative alle arti di combattimento funzionano come quelle delle armi e permettono di eseguire micidiali combo.

6 Il mouse assume una forma diversa secondo l'oggetto su cui viene puntato. La freccia, per esempio, indica il movimento, la spada gli attacchi, mentre il fumetto va utilizzato per parlare con i PNG.

7 Attorno all'icona dell'eroe sono presenti la barra dell'esperienza, su cui vengono visualizzati i punti acquisiti nel corso dell'avventura, e l'icona del potenziamento, sui cui cliccare per distribuire tali punti tra le abilità.



I primi passi in Underworld

Per prima cosa, quando si decide di intraprendere la favolosa avventura di *Sacred*, è necessario decidere se affrontare la classica campagna di Ancaria o i nuovi territori di Underworld. A tale scopo, è sufficiente cliccare sulla voce rispettiva nel menu principale. Poi è necessario selezionare il proprio eroe tra gli otto disponibili: Gladiatore, Serafino, Elfo silvano, Elfo oscuro, Mago Guerriero, Vampiressa, Nano e Diavola (solo gli ultimi due nel caso della Campagna Underworld). Prima di attuare la scelta, è bene ascoltare la descrizione per apprendere le caratteristiche dei singoli.
Se state per giocare con l'espansione, è probabile che abbiate già avuto modo di esplorare il mondo di Ancaria nel gioco base, quindi pensiamo di farvi cosa gradita accompagnandovi nei primi passi nel regno di Underworld.



■ **L'alterazione del mondo:** All'inizio dell'avventura, Vilya viene catturata da un mostruoso demone di Sakkara e condotta attraverso un portale.



■ **Parole dall'aldilà:** Valor, sotto forma di fantasma, racconta all'eroe dell'apertura dei passaggi dimensionali e gli suggerisce di attraversarli per andare a salvare Vilya.



■ **Il mercante:** Nel regno di Underworld, il mercante Lareniar si avvicina all'eroe e gli consiglia di fare due chiacchiere con Jaraduk, il capo degli Haduk. Ricordate di raccogliere la carne di Glorb per guadagnarvi la sua fiducia.



■ **Il villaggio degli Haduk:** Jaraduk, dopo aver accettato la carne, indica all'eroe il sentiero che conduce all'ingresso delle miniere, al cui interno si trova il portale dimensionale. Da qui in poi, buon divertimento!



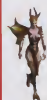
■ Quando si attraversano le miniere, bisogna prestare attenzione a non venire imprigionati dai campi di energia.

Nuovi eroi

L'espansione *Underworld* non va utilizzata solo per aprire quest inedite e territori inesplorati in cui avventurarsi, ma anche per inserire due nuovi personaggi tra gli eroi che è possibile selezionare all'inizio di ogni nuova partita.



Il Nano
Unico superstite di una razza un tempo predominante, il nano utilizza una tecnologia dalla storia millenaria per lavorare l'acciaio e creare armi da fuoco dalla potenza micidiale. Secondo la leggenda, è precipitato con il suo oggetto volante nei dintorni di Bellevue.



La Diavola
Si narra che sia stata per tempo immemore l'amante di Handukar, il temibile signore di Underworld, che però un giorno decise di spedirla in esilio nelle terre di Ancaria. Non solo è abile nel combattimento corpo a corpo, ma sa anche sfruttare a fini offensivi il potere della magia nera.

L'inventario



Gli eroi di *Sacred* sono equipaggiati con uno zaino che svolge la funzione di inventario. Nel suo tascone, i protagonisti possono custodire tutti gli oggetti raccolti o acquistati nel corso della loro avventura. La schermata dell'inventario, cui si accede rapidamente mediante il pulsante **I**, è suddivisa in tre sezioni principali. In alto a destra è presente la tabella che riassume il livello e le abilità dell'eroe, subito sotto si trovano gli scomparti relativi all'armatura e agli accessori indossati, mentre nella più ampia area a sinistra vengono disposti gli oggetti e le armi.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al servizio di Assistenza Clienti di FX Interactive (**www.fxinteractive.com/it/aiuto.htm**). Nel caso in cui il DVD non fosse leggibile, invece, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.

MARVEL MADE IN ITALY

La copertina della scatola di gioco di *Marvel: La Grande Alleanza* parlerà italiano. È stata creata da Gabriele Dell'Otto, illustratore nato a Roma, classe 1973, che collabora ormai dal '98 con Marvel Europe e che ha disegnato copertine anche "fuori casa", per la Marvel Comics americana. La notizia non può che farci piacere, sia per orgoglio patriottico (specie per chi conosce la triste situazione del fumetto italiano), sia per stima verso l'artista. Quest'ultimo ha avuto modo di dichiarare in un'intervista che, fra i personaggi della scuderia, il suo eroe preferito è Wolverine, di cui si è detto fan più di una volta, al punto da vestirsi e farsi ritrarre nelle sue vesti per una foto pubblicata in Rete!

MARVEL: LA GRANDE ALLEANZA

L'universo Marvel nella sua (quasi) definitiva incarnazione!

SVILUPPATORE Raven/Beenox Studios **GENERE** GdR/Azione
CASA Activision **INTERNET** www.marvelultimatealliance.com

MARVEL: LA GRANDE ALLEANZA VI FARÀ SFOGGIARE VARIOPINTI SUPERPOTERI PERCHÉ:

- Avrete a disposizione 20 personaggi giocabili e 140 "volti noti" in totale.
- Potrete far combattere fianco a fianco l'Uomo Ragno e La Cosa.
- Viene promessa una trama "flessibile" in perfetto stile comics.
- Il combattimento dovrebbe essere vario e "tosto" almeno quanto i personaggi controllati.

QUESTA volta ci sono tutti. O quasi. L'universo dei supereroi targati Marvel, l'arcinota casa editrice americana che ha dato alla luce l'Uomo Ragno, gli X-Men e i Fantastici Quattro, sembra voler trovare la consacrazione videoludica definitiva o, quantomeno, quella più completa dal punto di vista delle presenze in campo.

Tutti insieme appassionatamente, i nostri amati paladini dei fumetti combatteranno una altrettanto temibile società di "cattivi ragazzi" capitanata dal perfido Dottor Doom (o Dottor Destino che dir si voglia), in una lunga campagna articolata attraverso 17 ambientazioni differenti.

Il gioco dovrebbe essere un action GdR con un'enfasi particolare posta sul combattimento. Dopo aver allestito la propria squadra di personaggi pronta a menar le mani, sarà possibile alternarsi al controllo di ogni singolo componente, incrementandone strada facendo poteri e attributi con il meccanismo classico dei giochi di ruolo.

Niente di particolarmente originale in questo senso, visto che anche in *X-Men Legends II: L'Era di Apocalisse* (fra l'altro una delle trasposizioni più riuscite e divertenti dell'universo Marvel) si utilizzava un sistema di gioco simile.

Tuttavia, sembrano esserci due o tre cose notevoli da segnalare. I numeri: si parla di un cast di gioco composto addirittura da 140

"SI PARLA DI UN CAST DI GIOCO COMPOSTO ADDIRITTURA DA 140 VOLTI NOTI DEI FUMETTI"

volti noti dei fumetti. Tra questi, sarà possibile scegliere di controllare inizialmente soltanto una ventina di eroi giocabili, tutti schierati dalla parte del bene: sono date per certe, per esempio, le presenze dell'Uomo Ragno, di Capitan America, di Wolverine (con altri colleghi X-Men), dei Fantastici Quattro, di Thor e di Elektra . In secondo luogo, si parla di una trama il cui sviluppo potrebbe essere in parte determinato dalla scelta delle missioni e degli obiettivi. Infine, l'effetto "crossover" (il fenomeno relativo a personaggi di serie indipendenti che incrociano le loro strade) che questo genere di operazioni porta con sé risulta sempre un'attrattiva gustosa nonché un marchio di fabbrica di Marvel, che ci ha ormai abituati a incontri e scontri talmente clamorosi, da rasentare il trash.

Al di là delle caratteristiche di contorno, la promessa principale è quella dell'azione a tutta forza, al grido di "Botte da orbi!" senza rinunciare agli elementi strategici relativi alla crescita dei singoli personaggi e alla gestione del proprio team, che, si assicura, risulterà allo stesso tempo profonda e intuitiva.

Come ciliegina sulla torta, verrà garantito anche un valido supporto per il multiplayer sia cooperativo (tutti contro i cattivi), sia competitivo, nel segno del classico "tutti contro tutti". GIOCHI COMPUTER



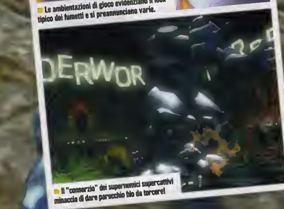
Il team dei nostri supereroi potrà (e preferibilmente dovrà) essere eterogeneo e del tutto inedito.



La grafica mostra una grande abbondanza di coreografici effetti speciali, per rendere al meglio i poteri.



Le ambientazioni di gioco evidenziano il look tipico dei fumetti e si preannunciano varie.



Il "consorzio" dei supernemici supercattivi minaccia di dare parecchio filo da torcere!

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Raven Software
- **Provenienza:** Madison, Wisconsin
- **Nati nel:** 1990
- **Storia:** Fondata dai fratelli Brian e Steve Raffel, lavora dal 1997 in esclusiva per Activision e risulta spesso legata a doppio filo con id Software. Questa collaborazione le ha consentito di creare innumerevoli giochi basati sulla tecnologia di casa "Carmack e soci", con esiti senz'altro notevoli, come testimonia il loro carriere di successi.
- **Li conosciamo per:** *Heretic II, Hexen II, Star Wars: Jedy Knight - Jedi Academy, Soldier of Fortune II: Double Helix, Quake 4.*

ATTENDERE PREGO!
Per far incontrare La Torcia Umana e l'Uomo Ghiaccio bisognerà attendere questo autunno.



Ci stiamo lentamente avvicinando ai mesi che contano, quelli che portano dritti al Natale. Gli editori sparano comunicati stampa a raffica, gli sviluppatori non parlano perché sono troppo impegnati a lavorare, i giocatori pregustano e gli inviati di GMC... Be', gli inviati di GMC sgobbano, e che altro?!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Azione Stealth

ASSASSIN'S CREED

Assomiglia a tanti giochi, ma è uguale solo a se stesso.

GALLERY



Per non sollevare sospetti tra la folla, bisogna evitare atteggiamenti maleducati e aggressivi.



Quando giù in strada la situazione precipita, non rimane che "mettere le ali"!

LE influenze sono numerose e non tutte così evidenti. Inoltre, il nuovo gioco d'azione stealth di Ubisoft, che possiamo assicurarvi arriverà anche sul PC, è molto più che la semplice somma delle sue parti.

Le similitudini con *Prince of Persia* sono le più evidenti e prevedibili, anche perché l'opera è frutto dell'ingegno del medesimo gruppo di sviluppatori. Non mancano, poi, estratti dallo stealth proprio di *Splinter Cell*, con cui *Assassin's Creed* condivide l'etichetta Ubisoft.

Tuttavia, a differenza di quanto avviene nel titolo firmato da Tom Clancy, nel nuovo gioco l'azione silenziosa si svolge quasi sempre alla luce del sole e i nascondigli sono la quintessenza della normalità: la fuga e, quindi, il successo di una missione dipendono dalla capacità dimostrata nel mescolarsi alla folla. Non esistono ombre o casse dietro cui cercare riparo; l'obiettivo di Ubisoft è chiaro: fare in modo che tutto si svolga secondo le regole della vita sociale e non seguendo quelle, spesso forzate, dei videogiochi. Il risultato è una giocabilità alla portata di tutti, basata sulle normali leggi di causa ed effetto, e dunque su un'evoluzione di eventi che chiunque è in grado di comprendere e prevedere. Fin qui, la filosofia alla base dell'opera.

La pratica vi vedrà vestire i panni di Altair, un assassino all'opera in Terra Santa nell'anno 1192. I capi vi affideranno delle missioni, che dovrete portare a termine senza l'ausilio di radar e altri artifici, e persino senza avere un'idea precisa di dove si trovi la vittima predestinata. Per prima cosa, sarà bene affinare i sensi e spiare il mondo circostante a caccia di informazioni. Solo in un momento successivo si potranno attraversare le tre città presenti nel gioco: Damasco, Gerusalemme e



L'obiettivo può essere individuato più facilmente, se si dispone di un eccellente punto di osservazione.

"Dovrete portare a termine le missioni senza l'ausilio di radar e altri artifici"

Acri. Potrete percorrere i viali principali o i vicoli secondari, l'importante è che restiate sempre mescolati educatamente alla folla. Evitate di spintonare la gente, di prenderla a pugni, perché in questo modo perdereste il vostro più prezioso alleato, che non tarderà a ostacolarvi e a richiamare l'attenzione delle guardie – e qui il pensiero vola veloce a *Hitman*, ma vi assicuriamo che in *Assassin's Creed* il comportamento dei personaggi non giocanti è molto più organico e credibile. Giunti sul luogo dell'obiettivo, ecco che si attiverà la Visione dell'Aquila, che vi consentirà di inquadrare la vittima e studiare un modo per avvicinarla. Nella presentazione cui abbiamo assistito, Altair si è mescolato a un gruppetto di frati incappucciati ed è sgusciato alle spalle del "bersaglio" con fare disinvolto, prima di affondare il pugnale nella sua schiena e dileguarsi tra la folla.



Data di uscita: 2007
Internet: http://assassinscreed.uk.ubi.com

FPS Fantasy

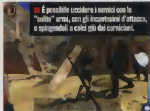
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Dagli autori dell'eccellente Arx Fatalis, un FPS fantasy da non perdere.

Sta arrivando, più in forma che mai. Con una data di pubblicazione prevista per la metà di ottobre, *Dark Messiah* si appresta a invadere gli hard disk di tutti gli appassionati del genere FPS.

Il primo errore che potreste commettere, infatti, è quello di confondere questo gioco con un GdR come *Oblivion*: si tratta di uno sparatutto, denso di combattimenti e azione. L'aspetto visivo è semplicemente splendido, e questo non ci stupisce, considerando che *Dark Messiah* utilizza il Source, il motore di *Half-Life 2*, pubblicato in modo indipendente da Steam (difatti, se le cose non cambiano all'ultimo momento, non dovrete "validarlo" via Internet).

Nel gioco vestirete la tunica di un apprendista mago che, partito per una missione all'apparenza semplice, si ritroverà in mezzo alla millenaria guerra tra Bene e Male, dove da una parte – in pratica – ci sarà solo lui, e dall'altra necromanti, Orchi, scheletri e persino draghi (anche se "degenerati"). Il comparto multiplayer (di cui abbiamo parlato nello scorso numero di GMC) è stato sviluppato in modo indipendente da Kuju, e ricorda molto FPS online come *Day of Defeat*. Non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione completa, nel frattempo, gustatevi il demo contenuto nel DVD di GMC!


È possibile uccidere i nemici con le "solite" armi, con gli incantesimi d'attacco, e spingendoli a calci giù dai cornicioni.

Data di uscita: Metà ottobre
Internet: www.darkmessiahgame.com

Strategia/Gestionale

CAESAR IV

Una vita piena di impegni al tempo dell'impero romano.

L'atteso nuovo capitolo della serie *Caesar* è in fase di ultimazione e sarà presto sugli scaffali dei negozi.

Per rendere meno penosa l'attesa agli appassionati, GMC ha deciso di includerne il demo sul DVD allegato all'omonima edizione della rivista. In *Caesar IV*, i dettagli dell'ambiente urbano sono curati in maniera certosina e gli effetti speciali deputati alla resa dell'acqua e degli effetti atmosferici hanno una qualità che si riscontra in pochi altri titoli del genere. Bisogna proprio dire che Tilted Mill non ha badato a spese e ha investito quanto necessario per abbellire il mondo di gioco con specular-lighting e bump-mapping. Già, il mondo, proprio quello dell'impero romano, che avrete l'opportunità di amministrare in veste di governatori in una delle diverse aree geografiche disponibili (tra cui Medio Oriente, bacino del Mediterraneo ed Europa settentrionale). Per riuscire nell'impresa, costruirete infrastrutture e servizi per il popolo, su cui dovrete vigilare tenendo in considerazione le classi sociali e le loro diverse esigenze.

Data di uscita: Ottobre 2006
Internet: www.caesariv.com/it


Perché un insediamento funzioni è necessario sviluppare un corretto reticolato di strade.

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

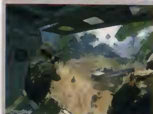
Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007	🟢
Alan Wake	Microsoft	Inizio 2007	🟠
Armed Assault	N.D.	Autunno	🟢
Bioshock	2K Games	2007	🟠
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006	🟢
Command & Conquer 3	EA	2007	🟠
Crysis	EA	Natale	🟠
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Ottobre	🟢
Drake	Vivendi	2006	🟠
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	🔴
Elveon	10Tacle	Maggio 2007	🟠
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007	🟠
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Ottobre	🟢
Flight Simulator X	Microsoft	Ottobre	🟠
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	🔴
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Febbraio	🟢
Hellgate London	Namco	2007	🟢
Joint Task Force	Vivendi	Autunno	🟢
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	🔴
Loki	Take Two	2007	🟢
Lost	Ubisoft	2007	🔴
Marvel: La Grande Alleanza	Activision	Autunno 2006	🟠
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	🟠
Medieval 2: Total War	Sega	Novembre	🟠
Neverwinter Nights 2	Atari	Autunno	🟠
Need for Speed: Carbon	EA	Novembre	🟠
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	🔴
Portal	Valve	Febbraio	🟢
Project Gray Company	EA	2006	🔴
Rayman 4	Ubisoft	2007	🟠
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006	🟢
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	🟢
Sega Rally	Sega	2007	🟠
Silent Heroes	Paradox	Autunno	🟢
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera	🟢
Snow	Take Two	2006	🟠
Spore	EA	2007	🟠
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Primavera	🟠
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Novembre	🟢
Stranglehold	Midway	Fine 2006	🟠
Stronghold Legends	2K Games	Autunno	🟠
Super-Bikes Riding Challenge	Black Bean	Autunno	🟠
Tabula Rasa	NCsoft	2006	🟠
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006	🟢
Team Fortress II	Valve	Febbraio	🟢
The Witcher	CD Projekt	N.D.	🔴
TimeShift	Vivendi	Ottobre	🟢
Two Worlds	TopWare	Natale	🟠
Unreal Tournament 2007	Midway	Autunno	🟢
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007	🟢
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Fine 2006	🟢

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Paolo Paglianti

CRYSIS
FPS

Un asteroide che piomba sulla Terra è il preludio per un'invasione dallo spazio, e sarà compito di pochi eroi sventare la minaccia... È uno sporco lavoro, ma non vedo l'ora di poterlo fare!
www.crysis-game.com



Mirko Sembranti

SPORE
Simulatore di divinità

Dalla vita unicellulare ai prodigi del volo interstellare, l'ennesimo capolavoro di Will Wright sarà capace di terraformare il mondo degli RTS e dei gestionali.
www.spore.com



Luca Leoni

RESIDENT EVIL 4
Survival Horror

Dopo aver abbandonato giocabilità e ambientazione dei precedenti episodi, su console è stato accolto come un capolavoro epocale sia dalla stampa specializzata, sia dai giocatori. Sarà così anche su PC.
www.capcom.com/reseviI4



Silvio Milano

S.T.A.L.K.E.R.
FPS

Grafica eccezionale, ricostruzione storica e geografica impeccabile, trama coinvolgente e molto altro. *S.T.A.L.K.E.R.* o terrà incollati ai nostri monitor fino al 2047!
http://stalker-game.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.
gmcattesi@futureitaly.it

Gioco di moto

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

Con l'autunno, le moto vere vanno in garage, quelle digitali escono in strada.

L'etichetta italiana Black Bean ha annunciato la prossima pubblicazione di *Super-Bikes Riding Challenge*, un gioco di motociclismo in cui saranno presenti ben 41 bolidi.

Numerosi i costruttori presi in considerazione; si va da marchi tricolori quali Ducati e MV Agusta, ai big del Sol Levante (Honda, Suzuki, Kawasaki), senza trascurare case più ricercate come la Triumph e modelli più esotici e particolari.



Le impennate tra i colli della Toscana sono solo uno dei momenti pregevoli del gioco.

Gli sviluppatori hanno prestato particolare attenzione all'Intelligenza Artificiale, la cui abilità di guida seguirà nel corso delle gare una crescita paragonabile a quella di un giocatore umano.

Tre saranno le categorie di circuiti, per un totale che supera i 30 nastri d'asfalto. Tra i più interessanti, segnaliamo le piste di Assen e Laguna Seca, le colline toscane, la costiera amalfitana e le strade metropolitane di Londra e Barcellona. Il modello di guida in ciascuno degli scenari verrà influenzato dalla presenza di agenti atmosferici, che saranno utilizzati anche per mettere in risalto le qualità del motore grafico. Quest'ultimo, stando a quanto affermato da Black Bean, supporterà l'environmental mapping, gli effetti di sfocatura e le animazioni particellari.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.super-bikes.blackbeangames.com

Avventura

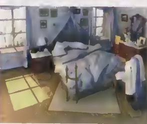
GRAY MATTER

Per salvare le avventure punta e clicca serve un uomo straordinario? No, una donna.

Jane Jensen è una delle poche grandi game designer in un mondo quasi esclusivamente maschile.

A lei dobbiamo la trilogia di *Gabriel Knight*, la cui prima avventura, *Sins of the Fathers*, è considerata una delle migliori di tutti i tempi. Nel corso della Games Convention tenutasi a fine agosto a Lipsia, l'autrice ha presentato il suo progetto attuale, *Gray Matter*, un'avventura punta e clicca da cui non mancheranno elementi sovrannaturali e tematiche adulte. La trama intreccerà il destino del neurobiologo David Styles, che dalla tragica scomparsa della moglie vive rinchiuso nella sua villa, e di Samantha Everett, studentessa e artista di strada, che diventa la sua assistente. Come primo compito, dovrà trovare sei soggetti per esperimenti che, dopo l'iniziale apparente momento di calma, daranno luogo a strani incidenti, mentre Styles riceverà un'inquietante visita della moglie defunta. L'irrazionale Samantha e il razionalissimo David non saranno giocabili contemporaneamente, e ci saranno parti del gioco dedicate all'una o all'altro.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.anaconda-games.com

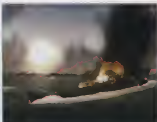


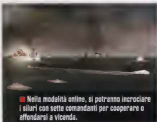
Simulazione navale

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Il pericolo vien dal mare... Anzi, da sotto il mare.







Nella modalità online, si potranno incrociare i siluri con sette comandanti per cooperare o affondarsi a vicenda.

Quello dei combattimenti per mare è un ambito che gli sviluppatori hanno la tendenza a trascurare.

Fortuna che ci pensa Ubisoft a salpare nuovamente l'ancora con il quarto capitolo della pregevole serie *Silent Hunter*. in *Wolves of the Pacific* avrete l'opportunità di inabissarvi nelle profondità oceaniche indossando la divisa di un comandate di sommergibili della marina statunitense.

Circondati da un ambiente di gioco realistico, vi troverete quindi a gestire i vostri uomini e a ingaggiare micidiali scontri con le navi della flotta imperiale giapponese. I punti esperienza, guadagnati a suon di vittorie, andranno utilizzati per migliorare l'equipaggio e trasformare così il sottomarino in una macchina da guerra imbattibile, sia nella modalità in singolo, sia in quella multiplayer online.

La qualità della veste grafica di *Silent Hunter 4* trova riscontro nell'ambito del sonoro, anch'esso curato in maniera impeccabile e capace di garantire un'esperienza ludica coinvolgente.

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: www.ubisoft.it

IN RITARDO



FPS

ARMED ASSAULT

Casa: N.D.
Sviluppatore: Bohemia Interactive

Apprezzata sin dal 2001 per *Operation Flashpoint*, Bohemia Interactive è quasi pronta a lanciare sul mercato il suo nuovo FPS di stampo militare. Quasi, perché seppure annunciato per i primi dell'autunno, *Armed Assault* sarà invece pronto per la fine dell'anno. Queste le spiegazioni addotte dagli sviluppatori: Mancando un accodo globale per la pubblicazione del gioco, Bohemia deve organizzarne la distribuzione regione per regione. Poi, ci sono alcuni elementi del motore grafico e dell'Intelligenza Artificiale che sono ancora da perfezionare

~~Data di uscita: Autunno 2006~~
Data di uscita aggiornata: Fine 2006

Strategia in tempo reale

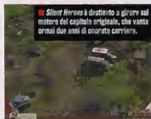
SILENT HEROES

Pochi uomini scelti per dirimere grandi questioni belliche.

Toccherà a Paradox Interactive tenere alto il nome di *Soldiers: Heroes of World War II* (2004, Codemasters), curando la pubblicazione del suo seguito *Silent Heroes*.

Il gioco narra le gesta di un gruppo di uomini scelti impegnato a farla in barba al nemico durante la Seconda Guerra Mondiale. Inutile, quindi, tentare di occultare il paragone con la serie *Commandos*, ma visto che la mitica si è ormai data alla soggettiva, non si può che salutare con piacere la (micro) strategia in tempo reale degli sviluppatori Best Way.

Silent Heroes non sembra destinato a fare sfaceli in ambito grafico e non pare neppure in grado di sventagliare sul genere una raffica di novità. Una giocabilità solida e tradizionale dovrebbe essere la sua forza. Un giocabilità, appunto, fatta di missioni di sabotaggio in territorio nemico con la garanzia della massima interattività possibile con l'ambiente. Ogni strumento presente sulla mappa potrà essere utilizzato a proprio vantaggio, distrutto e, in alcuni casi, persino riparato. In pratica, in *Silent Heroes* pare che potremo fare di tutto. Speriamo solo di poterlo fare divertendoci.



Silent Heroes è destinato a girare sul motore del capitolo originale, che vanta ormai due anni di onorata carriera.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.paradoxplaza.com

PILLOLE

LOKI
Taka Two Interactive Italia ha stipulato un accordo con Cyanide per la pubblicazione sul territorio della Penisola di *Loki*, un GdR d'azione ambientato tra i misteri della mitologia azteca, egizia, nordica a greca. La vicanda seguirà uno sviluppo non lineare e sarà intrisa di combattimenti con armi e incantesimi. La longevità del prodotto sarà sostenuta da un sistama di generazione casuale dei livelli e dalla modalità multiplayer. *Loki* varrà pubblicato nell'inverno del prossimo anno.

ULTIMA ONLINE: KINGDOM REBORN
Si dovrebbe intitolare *Kingdom Reborn* – il nome è al momento dato per provvisorio – il nuovo aggiornamento di *Ultimo Online*. Electronic Arts parla di un mondo di gioco completamente rinnovato in termini grafici e di un'interfaccia di controllo resa ancora più accessibile. Non mancheranno, inoltre, contenuti aggiuntivi in quantità. *Ultimo Online: Kingdom Reborn* sarà disponibile nel 2007.

RACE: THE WTCC GAME
SimBin, il team autore della pragavola serie di simulazioni di guida *GTR*, è al lavoro su un nuovo progetto. *Race* sfrutterà la licenza del campionato WTCC (World Touring Car Championship) della FIA, che sarà presenta sotto forma di bolidi, piloti e circuiti dell'edizione 2006. Sulla pertinenza del modallo di guida non è lecito sollevare questioni: sarà impeccabila, vista anche la possibilità degli sviluppatori di accedere alle banche dati delle scuderie reali. In attesa di tornare sull'argomento, vi suggeriamo di cliccare su www.race-game.org.

LAWFUL GOOD E CHAOTIC EVIL
Neverwinter Nights 2, atteso sugli scafali par il mese di ottobra, sarà

PILLOLE

commercializzato in due lussuosissime edizioni: *Chaotic Evil* e *Lawful Good*, differenziate secondo l'allineamento preferito dal giocatore. Al loro interno saranno presenti, oltre al DVD del gioco e al manuale in italiano, anche il CD della colonna sonora, un CD con disegni e immagini, l'originale *Neverwinter Nights* completo degli add on *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo* e una mappa su carta anticata. Poi ancora il poster, una miniatura e l'anello con il logo del gioco.

THE MARK
JooWood ci ha comunicato che un nuovo FPS è in fase di sviluppo. *The Mark* sarà imperniato su vicende di terrorismo e affini, e avrà per protagonisti il marine degli Stati Uniti Steve Fletcher e il mercenario Austin Hawke. I due eroi saranno impegnati a sventare un piano che prevede l'esplosione di una bomba nucleare nel cuore di Londra. *The Mark* dovrebbe vedere la luce durante i prossimi mesi autunnali.

EA E UNREAL ENGINE
Anche Electronic Arts, alla fine, ha messo mano al portafogli per acquistare la licenza dell'Unreal Engine 3 di Epic. L'azienda, testuali parole, ha: "intenzione di utilizzare l'engine per alcuni progetti di prossima generazione già in fase di sviluppo". Alla luce dei fatti, adesso rimane da chiedersi quale potrà essere il futuro di RenderWare, acquistato appena due anni or sono.

BOXING MANAGER
Il genere manageriale copre pressoché ogni sport importante presente sul pianeta, dal calcio al basket, dal rugby al football americano, e da oggi si interessa anche del pugilato. *Boxing Manager* salirà sul ring a novembre per offrirvi l'occasione di trasformare picchiatori da due soldi in pugili professionisti e di gestire la vostra attività, occupandovi delle sponsorizzazioni e dell'organizzazione degli incontri.

GDR/Azione

FRATER

Il bene e il male, gli incantesimi e le armi, i veleni e le pozioni…







Il motore grafico 3D sembra già in grado di gestire situazioni molto spettacolari.

Il mago Marcus Dominus Ingens ha scoperto il segreto della pietra filosofale ed è divenuto immortale. Un attributo niente male, soprattutto per un uomo che ha intenzione di conquistare il mondo con le sue armate infernali.

Il bene, tuttavia, ha ancora chi si occupa di lui. La Confraternita dei Guardiani del Mistero combatte da secoli contro il potere dell'oscurità e allena i cacciatori di demoni. Tre di questi sono i protagonisti del GdR d'azione di Rebelmaind, team di sviluppo polacco già artefice di *Space Hack*. Frate Simon, esperto di alchimia, Elena, cacciatrice di licantropi nella taiga siberiana, e Tong Wong, mirabile spadaccino asiatico; saranno loro i protagonisti della vicenda che si svilupperà a cavallo tra il XIX e il XX secolo, andando a scomodare ambientazioni care ai vari "Frankenstein" e "Dracula". Come in ogni gioco dello stesso genere, anche in *Frater* sarà possibile potenziare il proprio eroe ed equipaggiarlo con un'ampia serie di strumenti e accessori.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: http://frater.rebelmind.com/en/main

Simulazione

THE SIMS 2: PETS

Can che abbaia magari non morde, ma scava!

Amici degli animali e videogiocatori tutti si uniscono in un sonoro applauso per salutare l'annuncio della nuova espansione di *The Sims 2*.

Come si intuisce dal titolo – "pet" in inglese significa animale domestico – il pacchetto aggiuntivo per il celebre simulatore di vita di EA è destinato ad aprire le porte di casa ai quadrupedi. I giocatori saranno impegnati ad accudirli e dovranno anche provvedere alla loro educazione, impegnandosi ad addestrarli alle buone maniere. Non vorrete mica che il micio birichino affondi le sue unghie nel divano nuovo di zecca, o che il cagnolino tanto carino scavi di continuo delle trincee in giardino? Certo che non lo volete, ed è proprio per questo che con *The Sims 2: Pets* riuscirete a divertirvi per ore.

Data di uscita: Ottobre 2006
Internet: www.thesims.it

Azione/Piattaforme

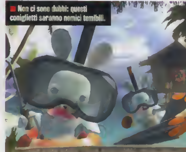
RAYMAN RAVING RABBIDS

L'atteso ritorno di uno degli eroi più longevi e snodabili dei videogiochi.

Le nuove immagini distribuite da Ubisoft non valgono quanto delle informazioni diramate dagli sviluppatori, ma bastano comunque ad aprire una breve disquisizione grafica sul nuovo episodio di *Rayman*.

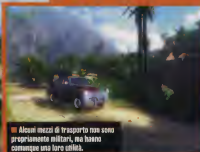
Innanzitutto, appare evidente che i nemici, i coniglietti impazziti, sono tanto perniciosi quanto coccolosi. Nel senso che sono delle teppe, ma sono anche molto carini. Certamente, questo non eviterà loro una prematura dipartita per mano del dinoccolato Rayman, che non guarderà in faccia a nessuno durante la missione che lo porterà a salvare la sua compagna. Le immagini mettono anche in evidenza la varietà degli scenari e confermano lo stile cartoonesco che da sempre contraddistingue la serie.
Il team al lavoro su *Raving Rabbids* è lo stesso che, in passato, si è occupato dell'eccellente *Beyond Good & Evil* e, in tempi più recenti, di *King Kong*.

Data di uscita: 2007
Internet: www.raymanzone.com



Non ci sono dubbi: questi coniglietti saranno nemici temibili.


Manca ancora più di un anno al completamento di *White Gold*, ma la qualità degli scenari è già fuori discussione.


Alcuni mezzi di trasporto non sono propriamente militari, ma hanno comunque una loro utilità.



Sparatutto in soggettiva

WHITE GOLD: WAR IN PARADISE

È tempo di vacanze ai Caraibi… e che vacanze!

Prendiamo in considerazione l'ipotesi di trovarci su una piccola isola dei Caraibi e di venire coinvolti in una situazione a dir poco esplosiva.

La popolazione è in rivolta, le forze governative caricano a testa bassa e i magnati della droga stanno provvedendo a decimare gli indigeni delle foreste. Non male come prologo, per un'esperienza da vivere comodamente seduti in poltrona, combattendo in soggettiva attraverso gli occhi dell'eroe di turno.

In *White Gold: War in Paradise* [illegible] guidare 25 mezzi differenti – tra cui jeep, carri armati, elicotteri e barche. Questi, oltre a garantire un discreto vantaggio sul nemico, permetteranno anche di esplorare in tutta libertà l'isola e di andare a interagire con un'ampia serie di personaggi non giocanti.



Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.deep-shadows.com

Strategia a turni

COMMANDER – EUROPE AT WAR

I turni sono un retaggio del passato? Non si direbbe…

Quello della strategia a turni sembrerebbe un genere per pochi iniziati. La maggioranza dei videogiocatori preferisce gli RTS e il mercato la asseconda sfornando titoli in quantità industriale.

Per i tipi più riflessivi, invece, è difficile trovare prodotti di spessore. Difficile, ma non impossibile, come dimostra la prossima pubblicazione di *Commander – Europe at War*. Nel gioco, che stando alle intenzioni degli sviluppatori è solo il primo capitolo di una serie, si controllano le forze alleate o tedesche sullo scacchiere europeo della Seconda Guerra Mondiale. Tra i sei scenari previsti spiccano l'Operazione Barbarossa e il D-Day, da affrontare avvalendosi di 12 categorie di unità, mentre addirittura 50 saranno le invenzioni che sarà possibile sviluppare nelle 5 diverse aree tecnologiche.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.slitherine.com/commander





I nuovi pianeti presentano scenari naturali molto differenti tra loro e decisamente curati nei dettagli.





Nella schermata tattica inedita, potrete risistemare la posizione di edifici e truppe per meglio prepararvi a eventuali attacchi.



La schermata della galassia è quella principale, in cui muoverete le truppe e le flotte di astronavi da un sistema all'altro.

CORRUZIONE DIFFUSA

Un particolare tipo di truppa di terra potrà muoversi liberamente anche nei sistemi controllati dagli avversari, diffondendo la corruzione del vostro sistema criminale e spiando le loro forze. Non basta: una volta che il sistema sarà corrotto, un altro agente potrà infiltrarsi per sabotare gli edifici nemici, riducendo di gran lunga le loro difese.

ISTANTANEA SU: *STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA L'ESERCITO DEI CORROTTI*

- **Casa:** LucasArts
- **Sviluppatore:** Petroglyph
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *Star Wars: L'Impero in Guerra*
- **Internet:** www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Una nuova campagna, pianeti inesplorati, tattiche di battaglia, mezzi e astronavi: un'espansione da non perdere per gli appassionati del genere.

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA L'ESERCITO DEI CORROTTI

Il crimine organizzato nell'universo di "Star Wars".

IN *Star Wars: L'Impero in Guerra*, la galassia di "Guerre Stellari" si presentava agli appassionati di strategia in tempo reale nella meravigliosa varietà dei suoi sistemi planetari, ognuno dei quali con caratteristiche diverse.

Si combatteva nello spazio e sulla superficie dei pianeti, e bisognava governare saggiamente sfruttando le risorse dei sistemi sotto il proprio controllo. Questo autunno, per la gioia dei fan del titolo originale, debutterà il primo disco aggiuntivo. Chiamato *L'Esercito dei Corrotti*, presenterà una nuova campagna in cui comanderete le truppe del crimine organizzato galattico, una potente associazione che non avrà nulla da invidiare all'Impero o all'Alleanza Ribelle.

"FARANNO LA LORO COMPARSA LUKE E YODA"

Le armi della malavita spaziale, però, non saranno le stesse dei grandi eserciti: nonostante esista la concreta possibilità di scatenare centinaia di caccia e dozzine di incrociatori stellari contro i nemici, saranno i sabotatori e i corruttori a costituire le armi più subdole sotto il vostro controllo. Potrete rubare tecnologia agli avversari e corrompere i loro ufficiali in modo da accedere a rotte iperspaziali diverse e più rapide.

Mentre i Ribelli avranno appena distrutto la prima Morte Nera attorno alla quarta luna di Yavin, e l'Impero si starà preparando al contrattacco, la vostra associazione a delinquere muoverà i primi passi verso il dominio di interi settori galattici.

Nei panni dell'anti-eroe Tyber Zann, un Padrino dello spazio, potrete influenzare le altre fazioni espandendovi sempre di più Il disco aggiuntivo presenta tredici nuovi pianeti, decine di nuovi mezzi spaziali e unità di terra, nonché una schermata tattica inedita della superficie di ogni corpo celeste dove sarete liberi di sistemare le vostre truppe di difesa e gli edifici di produzione nei punti migliori. Anche le altre fazioni presenteranno qualche diversità e la facoltà di comandare nuovi mezzi, come i bombardieri B-Wing della Ribellione o i TIE Intercettori e il Super Star Destroyer di Darth Fener tra le file imperiali. Non mancheranno gli eroi: faranno la loro comparsa persino Luke Skywalker e Yoda, nonché Jabba the Hutt, che, come è comprensibile, sarà uno dei vostri più agguerriti rivali e concorrenti. I giocatori imperiali potranno avere il piacere di comandare la seconda Morte Nera, distruggendo interi incrociatori da battaglia avversari con un clic del mouse, mentre la fazione criminale arriverà a costruire un diverso tipo di devastante Super Star Destroyer conosciuto come Eclipse.

I numeri non mancano e *L'Esercito dei Corrotti* è interessante e ricco di chicche: non resta che attenderne l'uscita e mettersi all'opera per diventare il più grande boss della galassia!



GOTHIC 3

I nostri intrepidi esploratori sono sbarcati sulle coste di Myrthana per un primo giro di ricognizione e, sebbene i creatori del mondo siano ancora al lavoro, sono tornati con un diario di viaggio pieno di appunti!

NON c'è dubbio che il mondo di *Gothic 3* sia vasto. E non parliamo della semplice estensione geografica, ma della quantità di culture, città, villaggi, incontri, viste meravigliose e luoghi notevoli racchiusi nel continente di Myrthana e nelle acque che lo circondano.

La nostra esplorazione inizia nei pressi di un piccolo villaggio occupato dagli Orchi. Parte dei suoi abitanti è stata ridotta in schiavitù e assegnata ai lavori pesanti, mentre altri umani svolgono mansioni di guardie o mercenari. "Collaborazionisti!" pensiamo con disgusto, ma mentre ci aggiriamo per le capanne e le costruzioni in legno, raccogliamo alcune voci che potrebbero far pensare a un movimento sotterraneo di resistenza contro gli occupanti. Già che ci siamo, accettiamo la missione offertaci da un mercante orco: tenerseli buoni può essere una tattica astuta, almeno all'inizio, e in ogni caso l'incarico riguarda il recupero di alcune merci rubate da un gruppo di banditi.

Parlando di banditi, o, più eufemisticamente, di "ladri", uno strano tipo che se ne sta per conto suo in un angolo del villaggio ci fa un curioso discorso inerente gli stessi, proponendoci di sottrarre alcuni oggetti di valore che si trovano nei dintorni "se ci interessa dimostrare la nostra abilità". Ovviamente, "dimostrarla a chi?" è la domanda che sorge spontanea, e a uscirne rafforzata è l'impressione che siano più di una le forze a muoversi tra le ombre all'insaputa degli Orchi. Per il momento, però, decliniamo l'offerta di mettere alla prova il nostro talento di grassatori, sia perché il nostro è unicamente un giro di esplorazione, sia perché, lì vicino, un tizio largo come un armadio a due ante armato e corazzato ci mette in guardia dal tentare "imprese" che potrebbero condurre alla sparizione di cianfrusaglie di valore.

Girovaghiamo un po' per la zona, una regione costiera con un lungo tratto di spiaggia che separa il mare da una catena di montagne boscose ricche di selvaggina.

Il villaggio è dominato da un accampamento di mercenari arroccato su una rupe: una banda di gente equivoca e annoiata, da cui non otteniamo grosse informazioni. I luoghi, al di fuori delle aree controllate dagli Orchi o da qualche insediamento umano, sono parecchio pericolosi, con mostri vaganti e l'occasionale animale feroce – come i lupi; questi ultimi, in verità, offrono opportunità ai personaggi coraggiosi disposti a mettersi in caccia, in quanto le loro pelli hanno un notevole valore. Una capanna nei paraggi è proprio abitata da un cacciatore che, in cambio di dieci pellicce, è disposto a insegnarci











■ Una cupola di energia misteriosa racchiude un'intera città: quali segreti saranno celati al suo interno?

ARCO E BALESTRA

Gothic 3 prevede entrambe queste armi da lancio (al contrario di *Oblivion*, dove si possono impiegare solo archi). Quando si incocca una freccia, sullo schermo appare una "V" che indica dove stiamo mirando. Nella versione del gioco che abbiamo provato, le dimensioni di tale indicatore erano un buon modo per valutare l'accuratezza e la letalità del tiro – un espediente che speriamo di vedere anche nell'incarnazione finale!



■ Le caverne ospitano mostri, banditi, eremiti, piante rare che crescono solo nel sottosuolo e, talvolta, cristalli luminescenti.



"Il sistema di combattimento è più fluido e intricato di quello di *Oblivion*"

IMPARANDO SI... IMPARA

Uno dei modi a disposizione del nostro eroe per aumentare i propri punteggi di abilità è trovare un personaggio non giocante che sia maestro in un'arte. Alcuni sono così gentili da condividere con noi la loro esperienza senza chiedere nulla in cambio, ma altri – la maggioranza – richiederanno qualche tipo di favore (richiesta che può condurre a una missione), oro o altro. Inoltre, non attendiamoci di trovare un maestro dietro ogni angolo: un esperto cacciatore dimorerà probabilmente presso una foresta, mentre per ricevere la sapienza di un mago dovremo raggiungere un'Accademia o qualche luogo strano e remoto. Infine, sparsi per il mondo esistono alcuni testi che, se letti, ci daranno benefici di vario tipo. Molti, però, sono in luoghi difficilmente accessibili, o difesi da guardiani.



qualcosa in più su questa fondamentale arte per la sopravvivenza nelle terre selvagge. Un altro individuo, dall'aria losca, si rivela invece essere uno schiavo fuggito che sta cercando di riciclarsi nientemeno che come... erborista!

Ciò attira la nostra attenzione sulle numerose erbe e piante che crescono tra i tronchi massicci e gli anfratti umidi di questo territorio montuoso: ve ne sono di vari tipi e colori e ognuna pare caratterizzata da un proprio "habitat". Per esempio, una peculiare varietà di funghi luminescenti si trova solo in caverne che fendono le pareti di roccia penetrando in profondità nel sottosuolo. Tali caverne, almeno in questa zona, sono illuminate da abbacinanti cristalli verdastri, che traggono la loro energia da fonti sconosciute. Ne esploriamo un paio. In una troviamo uno scheletro accanto a una spada rugginosa: senz'altro un nostro "collega" meno fortunato di noi. In un'altra, invece, ci attendono un paio di banditi per nulla rallegrati dalla nostra intrusione. Non c'è tempo per parlamentare. Fulmineamente, estraiamo il nostro arco e stronchiamo il primo, quindi ingaggiamo un duello con la spada con il secondo.

Il sistema di combattimento è più fluido e intricato di quello di *Oblivion* – con cui ci siamo addestrati – ma anche meno disposto a perdonare i nostri errori. Un colpo del nemico abbatte la nostra salute portandola quasi a zero, mentre solo un paio di fendenti fortunati (e, sospettiamo, il non elevato talento del malfattore) ci consentono di portare a casa la pelle. Purtroppo, una ricognizione dell'antro non porta alla luce le merci rubate all'orco: deve trattarsi di un gruppo diverso.

Fuori, intanto, è quasi il crepuscolo, e nel cielo appaiono le prime stelle e una luna così abbagliante, nell'aria tersa, da fare quasi male agli occhi. Proseguiamo per un tratto di costa verso

PUNTI DI VISTA



In *Gothic 3* potremo variare a piacimento la distanza della "telecamera" dal nostro personaggio, pur conservando, nella maggior parte dei casi, un punto di vista in terza persona alle sue spalle. È comunque consentito passare, in ogni momento, a una visuale in prima persona, un po' come in *Oblivion* per intenderci, anche se la nostra esperienza, al momento, ha mostrato come questo non sia il modo migliore di giocare.



Le quest ottenute durante il gioco vengono raccolte in un apposito diario, che mostra anche su una mappa la posizione dei luoghi da visitare.

LEGGI DI SOPRAVVIVENZA

Il continente di Myrthana sembra possedere una propria "catena alimentare", un po' come in *Peter Jackson's King Kong*. Aggirandosi per le sue terre, infatti, può capitare di vedere lupi che attaccano pacifici erbivori, orchi e giganti che vanno a caccia di cibo per le loro tribù, o perfino un paio di mostri che si scontrano per, immaginiamo, "dispute territoriali". Naturalmente, l'Intelligenza Artificiale tiene conto anche delle relazioni tra le varie razze, e combattimenti tra nemici possono accendersi in ogni momento. Anche i personaggi non giocanti verranno assaliti da mostri e, in questi casi, si difenderanno adeguatamente.



LA FATICA DELL'ASCESA

In *Gothic 3* la velocità di movimento del nostro personaggio non sarà costante, ma dipenderà dall'inclinazione del pendio che staremo affrontando. In pianura, il suo passo equivarrà a un leggero "trotto", ottimo per spostarsi rapidamente senza stancarsi. In salita rallenteremo fino quasi a trascinarci con fatica metro per metro (i pendii più estremi non potranno essere superati). In discesa, in compenso, accelereremo in modo sensibile... il che potrebbe portare a qualche sorpresa se, in fondo al declivio, c'è un baratro!





Accendere una torcia al momento sbagliato può attrarre attenzioni sgradite.



Uccidendo i mostri e gli altri nemici otterremo punti esperienza. Raggiunto un ammontare adeguato, passeremo di livello.

nord, quindi, attratti da uno strano fenomeno luminoso che disturba l'orizzonte, ci inerpichiamo lungo il declivio erboso che rasenta la costa. Raggiungiamo la piccola striscia pianeggiante punteggiata da fattorie che forma la regione agricola a nord del villaggio.

I fuochi della sera sono già accesi e, intorno ad alcuni, notiamo accampate delle pattuglie di Orchi: deve trattarsi di insediamenti umani occupati e preferiamo girare al largo. Dei grugniti bestiali attirano, però, la nostra attenzione. Estraiamo la spada, ma ci accorgiamo che la coppia di lupi che ci ha spaventato sta, in realtà, attaccando una strana creatura simile a un grosso uccello senza ali e con un massiccio becco; non c'è dubbio che gli animali di Myrthana sanno come nutrirsi, in base a una precisa catena alimentare. Più avanti, un branco di cervi si disperde in tutte le direzioni – forse impaurito dai lupi, forse da noi. Avanzando nella vegetazione alta scopriamo che il fenomeno luminoso è una gigantesca cupola scintillante e innaturale, che copre le torri e i bastioni di un'intera città fortificata! Il campo magico sembra impenetrabile e non ci sono indizi lì intorno che possano dare spiegazione al mistero.

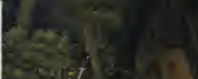
Poco più avanti, una strada sterrata si inerpica intorno al fianco della montagna e la luce è ormai così fioca che dobbiamo accendere la nostra torcia. La fiamma illumina con luce irregolare il sentiero davanti a noi e la volta di folti rami che, sopra le nostre teste, pare trasformare la strada in una galleria che si inoltra nel verde e nella roccia. Ogni tanto, tra gli alberi, scorgiamo neri contrafforti che si stagliano contro il cielo notturno. La pista pare portare verso una città fortificata inerpicata sulla montagna, punteggiata dalle luci nitide di lanterne e da quelle più forti, ma incerte, di torce e falò. L'area dà l'idea di essere molto popolosa, una vera città di Orchi







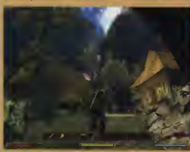
Con alcuni personaggi potremo commerciare, scambiando merci e oro.



I paesaggi del gioco sono caratterizzati da un'illusione di profondità davvero notevole.

IL GRANDE, GRANDE MONDO

Myrthana è un unico mondo che possiamo attraversare da un'estremità all'altra senza interruzioni: non è diviso in zone e i caricamenti degli elementi importanti del paesaggio avvengono in modo "invisibile", senza cioè interrompere l'azione di gioco. Inoltre, il personaggio può entrare e uscire dagli edifici senza caricamenti e, non essendo questi ultimi zone separate, potremo assistere a combattimenti con lanci di frecce dalle finestre, assalti dal primo piano a creature che passano di fianco all'edificio, e altri espedienti tattici nelle aree con costruzioni.



CAMPIONI A CONFRONTO

GOTHIC 3		OBLIVION
I paesaggi di *Gothic 3* sono molto "densi" e popolati. Inoltre, Myrthana offre non solo foreste e pianure, ma deserti e distese ghiacciate, insieme a culture a loro specifiche.	**Mondo**	Il mondo di *Oblivion* è circa il 20% più vasto, ma offre meno varietà geografica. In compenso, i Modder hanno molto spazio libero dove posizionare le loro creazioni.
Mostri e personaggi sono gestiti da un sofisticato sistema di I.A. che regola i loro rapporti, le attività durante la giornata ed eventuali conflitti. Le imprese dell'eroe vengono conosciute attraverso il "passaparola" e può volerci tempo prima che si diffondano.	**Intelligenza Artificiale**	La "Radiant AI" di *Oblivion* prometteva molte delle stesse cose di quella di *Gothic 3*, ma gli sviluppatori si sono accorti che dare troppa indipendenza ai PNG rischiava di rovinare alcuni aspetti del gioco, e nella versione finale è stata attenuata.
Il sistema è molto sofisticato e consente perfino di combattere con due spade; più il giocatore saprà padroneggiare un certo stile, meglio combatterà l'eroe.	**Combattimento**	Il combattimento è più semplice, ma anche più immediato, e consente scontri corpo a corpo frenetici, che lasciano il giocatore esausto; le armi da lancio sono limitate agli archi.
Gothic 3 utilizza un semplice motore di leggi fisiche, ma solo per aggiungere verosimiglianza al mondo: l'influenza sulla giocabilità è praticamente nulla.	**Leggi fisiche**	*Oblivion* usa il motore Havoc e la fisica del mondo intorno al personaggio è resa in modo relativamente sofisticato; sono però poche le occasioni in cui ha un reale impatto.
Gothic 3 può essere completato in circa 100 ore, ma vi sono ulteriori 50 ore di gioco in quest e avventure da "sbloccare" solo unendosi a determinate fazioni.	**Longevità**	La trama principale di *Oblivion* può essere completata in un centinaio d'ore, ma la comunità dei Modder produce nuovi contenuti praticamente ogni giorno.
Gli sviluppatori promettono di distribuire utility per il Modding poco dopo la pubblicazione del gioco, ma non vi è ancora nulla di ufficiale.	**Modding**	Il Construction Set di *Oblivion* è una delle migliori utility in assoluto per la produzione di nuovi contenuti, e la comunità dei Modder è fertilissima.

"Gli animali di Myrthana sanno come nutrirsi, in base a una precisa catena alimentare"

(dominatori) e umani (schiavi, o comunque sottomessi) piena di negozi, case, e perfino con un centro culturale. Un cancello rinforzato da contrafforti che conduce più a nord è bloccato da un orco con una corazza enorme, che impedisce il passaggio a tutti coloro non in possesso di un'autorizzazione. È la strada che porta verso i gelidi reami settentrionali, che vogliamo visitare a tutti i costi, così ci avvaliamo delle ombre e di qualche trucco per evitare la sua sorveglianza.

Ci ritroviamo in una landa di gelide distese di ghiaccio, candide foreste, lupi del freddo e tormente di neve. Sopra di noi, nubi grevi e grigie corrono nel cielo, spazzate da venti innaturali. Le nostre informazioni dicono che queste terre sono popolate da giganti e da clan di barbari: tutti individui fieri e indipendenti, il cui fisico eccezionale è capace di resistere alle proibitive condizioni climatiche. Perfino il terreno ha una conformazione estrema, con crepacci improvvisi e lastre di roccia grandi come fortezze che spaccano la crosta gelata come schegge. La luce della luna ricama riflessi azzurrini sulle zone pianeggianti, componendosi tra i cristalli di neve ghiacciata: è qui che le tigri dai denti a sciabola vanno a caccia di lepri invernali, sfortunati Goblin neri... e di umani!

Vorremmo visitare almeno il clan del Lupo, che dimora da queste parti, così da avere più notizie sulla situazione, ma trovarne il rifugio in mezzo al labirinto di pietra e ghiaccio è pressoché impossibile. Intirizziti, ritorniamo al clima freddo ma sopportabile delle città umane occupate dagli Orchi, e alla nave che ci attende per riportarci alla redazione di GMC.

Salpiamo con un pizzico di rimpianto per non avere visitato gli infuocati deserti del sud e i loro misteri... ma questa è un'impresa che affronteremo il mese prossimo, quando sbarcheremo in esclusiva su Myrthana, questa volta decisi a svelare anche l'ultimo dei suoi misteri!







BIOSHO

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS [illegible]
- **Sviluppatore:** [illegible]
- **Casa:** 2K Gam[illegible]
- **Internet:** www[illegible]
- **Uscita prevista:** [illegible]
- **Giochi precedenti:** [illegible] per aver infran[illegible] recor[illegible] stata in grad[illegible] di sfor[illegible] *System Shock 2* un[illegible] de[illegible] realizzati [illegible] *Freedom F*[illegible] [illegible]stro a[illegible] [illegible] lavori più recent[illegible] [illegible]sione *The Stetchkov Synd*[illegible]

Nelle profondità del mare, sommerso da migliaia di metri cubi d'acqua, si trova un relitto proveniente da un'epoca passata. È Rapture, un'utopia sottomarina costruita verso la fine degli Anni '40, che ha funzionato alla perfezione sino al 1959 quando, la sera di capodanno, qualcosa è andato incredibilmente storto. La città si è distrutta e i suoi abitanti sono morti... o peggio. Un anno dopo il disastro, vi troverete per caso fra le rovine di Rapture, ponendovi un inquietante quesito: quanto vi spingerete oltre, pur di salvarvi la vita?



"NON volevamo semplicemente realizzare *System Shock 3*" – esordisce Ken Levine, co-fondatore di Irrational Games e sceneggiatore/designer di *System Shock 2*. Sta ovviamente facendo riferimento a *Bioshock*, il "successore spirituale" del secondo capitolo di *System Shock*. Un titolo i cui assi nella manica saranno il terrore e l'angoscia generati nella mente del giocatore durante le partite. Bambine sanguisughe, corridoi imbrattati di sangue, grotteschi mutanti assassini sono solo alcune delle caratteristiche su cui punteranno le allucinanti situazioni in cui vi troverete coinvolti in *Bioshock*.

Secondo le intenzioni di Levine, il gioco sarà nientemeno che "l'FPS più profondo al mondo". Vestirete i panni di un uomo comune che, all'inizio dell'avventura, si trova sommerso da diversi metri d'acqua, miracolosamente sopravvissuto a un disastro aereo. In lontananza, scorgerete un faro. Avvicinandovi, noterete un inquietante cartello che sottolineerà le virtù di scienza e industria, risalente a una fiera tenutasi nel 1920 circa.

Girando per la zona, vi imbatterete in un piccolo sommergibile, funzionante, con il quale sarà possibile esplorare i fondali. Scendendo negli abissi, si attiverà un monitor che vi introdurrà a Rapture, una struttura subacquea voluta dal magnate russo Andrew Ryan e concepita come rifugio per un'élite di intellettuali, un luogo dove incontrarsi e lavorare senza le pressioni dovute alla tensione politica fra Oriente e Occidente.

Prima che il filmato giunga al termine, la pellicola si bloccherà e prenderà fuoco. Dai finestrini del piccolo sottomarino scorgerete l'enorme complesso subacqueo, così come stranissime forme di vita sottomarine. Finalmente, la discesa giungerà al termine. Da questo preciso istante, sarà chiaro che su Rapture è successo qualcosa di inimmaginabile.

La prima stanza è un salone delle feste, ancora addobbato per l'ultimo dell'anno, completamente devastato. Dalle crepe nelle pareti penetrano piccoli rivoli d'acqua e i muri sono incrostati da macchie di sangue. Nonostante l'aspetto decadente, non mancano forme di vita, ma come potete intuire, non si tratta di amici: una bambina entra nella sala e si avvicina silenziosamente a un cadavere. Il volto della bimba sembra quello di una bambola, truccato sullo stile di una "gothic lolita". Ha in mano una siringa, tramite cui preleva del liquido dal corpo che giace esanime, liquido che non esiterà a ingoiare un istante dopo.

Si scoprirà in seguito che il nome della creaturina è Little Sister, un essere geneticamente modificato per assimilare un materiale chiamato Adam (che si genera nei cadaveri lasciati a decomporre in quella trappola sottomarina, e che viene usato come moneta a Rapture), digerirlo e poi trasformarlo in Eve – l'equivalente dell'energia psichica (Mana, per i giocatori più navigati).

IL PREDECESSORE SPIRITUALE

Datato 1999 e sviluppato da Irrational Games e da Looking Glass (*System Shock* e i primi due *Thief*, per fare alcuni nomi), *System Shock 2*, rimane tuttora una perla videoludica. Si tratta di un misto fra sparatutto in prima persona e gioco di ruolo, caratterizzato da momenti di incredibile tensione. Le poche armi disponibili hanno la tendenza a incepparsi al momento meno opportuno, lasciando al giocatore pochi istanti per nascondersi o reagire in qualche maniera, magari utilizzando una ben poco tecnologica chiave inglese per togliersi di impiccio. Più che combattere, in *System Shock 2* ci si muove di soppiatto scoprendo i segreti dell'astronave Von Braun, un vascello capace di superare la velocità della luce a bordo del quale è accaduto qualcosa di terribile. Il protagonista è anche dotato di poteri psichici, denominati PSI, che gli permettono, per esempio, di rigenerare l'energia, piuttosto che di muovere oggetti con il pensiero. Non mancano momenti di immersione nel cyberspazio, né computer e distributori automatici da hackerare. Come si può vedere, le basi di *Bioshock* sono già presenti.



L'acqua e i suoi effetti sono uno degli aspetti che ci ha colpito maggiormente. Due programmatori ci hanno lavorato per un anno...



È facile rendersi conto che per sopravvivere in tale mondo sarà necessario procurarsi questa materia prima, e l'istinto di sottrarla a una bambina, per quanto moralmente orribile, è forte. Può venire in aiuto il fatto che prima di "derubare" la piccola è necessario battere Big Daddy, il suo protettore, che tende ad andare in giro pesantemente armato e bardato con una muta da palombaro. Non sarà l'unica minaccia, naturalmente: Rapture pullula letteralmente di mutazioni di ogni tipo. I suoi abitanti vivono iniettandosi costantemente strane sostanze, modificando il proprio corpo per essere più veloce, più resistente, per creare armi di ogni tipo. Se ne può approfittare, ovviamente, spendendo l'Adam nei distributori automatici per acquistare abilità di ogni tipo, in maniera simile a quanto accadeva in *System Shock 2*. E sarà fondamentale migliorarsi costantemente, così come avere sempre a disposizione armi pronte a fare fuoco: giocare troppo con il DNA è stato fatale per alcuni, e capiterà spesso di imbattersi negli Splicer, esseri in perenne stato di agitazione, che attaccano a vista... chiunque.

> "Il gioco sarà nientemeno che l'FPS più profondo al mondo"

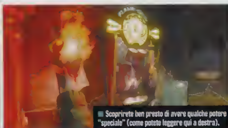
IMMERSIONE

Non solo immersione negli abissi, ma anche nell'universo di gioco. I predecessori (spirituali) di *Bioshock* hanno sempre potuto contare su atmosfere e livelli riprodotti con estrema cura per il dettaglio, tanto densi di particolari da sembrare veri e da spingere a esplorare ogni angolo, a muovere ogni scatola, a cercare indizi e segreti ovunque.

Non fa eccezione questo nuovo lavoro, che sfrutta niente meno che l'Unreal Engine 3.0. E come lo sfrutta! Il rendering dell'acqua è quanto di più convincente si sia mai visto e riesce a far dimenticare anche l'eccellente simulazione dei liquidi di *Half-Life 2*. Non a caso, due persone del team (che annovera una settantina di individui) sono state messe a lavorare solamente



Gli sviluppatori di *Bioshock* hanno compiuto ricerche molto approfondite sul livello scientifico raggiunto nel dopoguerra.



Scoprirete ben presto di avere qualche potere "speciale" (come potete leggere qui a destra).







Non ci metterete molto a capire che c'è qualcosa di molto, molto brutto che si aggira da queste parti...

CICLOTRONI PER TUTTI

I Plasmid presenti in *Bioshock* sono l'equivalente dei classici power-up. Il protagonista avrà a disposizione quattro abilità generiche (attualmente chiamate: Physical, Active, Engineering e Weapon), ognuna delle quali può accogliere sei Plasmid, permettendo di formare un massimo di 80 combinazioni, definite Poteri Plasmid. Ve ne presentiamo alcuni:

Telecinesi
Attira un oggetto verso il giocatore, che poi potrà scagliarlo con violenza. Sfruttando più di uno slot, si aumenterà la potenza del tiro.

Springboard Trap
Una trappola che lancia i nemici in aria quando passano sopra a dei vortici creati dal giocatore.

Security Beacon
Un proiettile che, lanciato contro i sistemi di sicurezza, li tara per attaccare i nemici.

Incinerate
Permette di dar fuoco a oggetti, persone o sezioni del livello.

Splicer Irritant
Sparatelo a qualcuno per lanciargli contro gli Splicer, i folli mutanti che si aggirano per Rapture.

Pirocinesi
Un proiettile esplosivo lanciato dalle mani del giocatore.

Decoy
Un falso obiettivo che distrae i nemici.

Cryokinetic Touch
Congela temporaneamente gli avversari che toccate.





sugli shader dell'acqua per un anno intero. Il risultato è evidente, soprattutto nelle aree completamente sommerse, quando andare sott'acqua vi farà sentire realmente circondati da migliaia di metri cubi di liquido.

L'Unreal Engine 3.0 mostra i muscoli anche nella simulazione del fuoco, che risulta incredibilmente verosimile, nonché capace di espandersi esattamente come nella realtà, permettendo di elaborare strategie di attacco sullo stile di *Half-Life 2* (non manca la fisica, in *Bioshock*, e pur non avendo la Gravity Gun ci saranno poteri di telecinesi che ricordano gli PSI di *System Shock 2*). Questo utilizzo creativo del fuoco, a dire il vero, non è venuto per ispirazione, o copiando qualche idea d'altri, bensì per puro caso, osservando come un mutante in fiamme, controllato dal computer, tendesse ad attaccare gli altri semplicemente andandogli a sbattere contro e facendoli bruciare. L'Intelligenza Artificiale è un altro aspetto di cui Irrational va fiera. In particolare, Levine esalta le capacità di ogni essere dotato di I.A. in grado di relazionarsi al mondo e agli altri Personaggi Non Giocanti, sia nelle situazioni "normali", sia durante le battaglie contro il giocatore, quando più PNG si coordinano per rendergli la vita difficile.

Escludendo il combattimento, però, manca un'interazione vera e propria con gli avversari. Proseguendo la strada iniziata con *Deus Ex: Invisible War* (allegato alle versioni CD e DVD di GMC di questo mese), le informazioni testuali sono ridotte all'osso. "Non sono un fan dei dialoghi ramificati" – afferma Levin – "preferisco attribuire al personaggio il 100% dell'espressività e se gli dai una pistola, questa è maledettamente espressiva." Le azioni urleranno più forte delle parole, insomma.

Imparare ad agire sarà indolore: un sistema di aiuto dinamico controllerà costantemente i movimenti del giocatore, elargendo consigli al momento opportuno, indicando, per esempio, i tasti per le azioni comuni. Ciò permette di abbandonare *Bioshock* e riprenderlo dopo qualche mese dallo stesso punto, certi che il computer darà quella rinfrescata fondamentale per partire da dove si era rimasti.

LIBERTÀ

La definizione di "successore spirituale di *System Shock 2*", coniata da Levine, è quanto di più azzeccato. Lo schema di gioco di *Bioshock* obbliga a prendere delle decisioni su come affrontare qualsiasi problema: le armi andranno costruite in pieno stile "Mac Giver", assemblando fra loro differenti parti, mentre l'Adam si rivelerà fondamentale anche come

DUE CHIACCHIERE CON KEN LEVINE



Ken Levine, il co-fondatore di Irrational Games nonché il creativo dietro i migliori successi dell'azienda, ci spiega perché *System Shock 3* probabilmente non vedrà mai la luca.

***Bioshock* è un "successore spirituale" di *System Shock 2*: cosa intendi esattamante con successore spirituale?**
Ken Levine: Quando abbiamo messo insieme le prime idea per *System Shock 2*, non era nemmeno un gioco della serie *System Shock*. Lo chiamammo *Shock*, non c'era Shodan (l'Intelligenza Artificiale intenzionata e fare piazza pulita degli umani sulla stazione spaziale in orbita attorno e Saturno del primo capitolo, N.d.R.), ma il game design era identico. Quindi è veramente un successore spirituale del progresso di Irrational Games nel realizzare questo genere (emergente) di giochi.

C'è stato un tentativo di assicurarsi la licanza di *System Shock*?
KL: Uno dei motivi per cui non ero interessato a *System Shock 3* è il fatto che Electronic Arts – che detiena i diritti della serie – non si è minimamente curata di quel gioco. Ora abbiamo una casa interessata al nostro titolo e che crede in questo genera. 2K Games è l'aziende che ha aiutato a rinvigorire *The Elder Scrolls* (con *Oblivion*) e *Civilization*. Se lo avesse fatto EA, *Bioshock* sarebbe stato solo l'ennesimo FPS con un boss alla fine. Scrissi una sceneggiatura per *System Shock 3*, EA l'ha ricevuta e non l'ha degnata di attenzione. Loro non lo vedono come un nome di grande richiamo, e io non voglio certo sostenere questa battaglia.

Ci sarà qualche possibilità per un *Bioschock 2*?
KL: Sicuro! Penso che i temi che stiamo esplorando siano ebbastanza interessanti. Dal punto di vista della giocabilità, ma anche da quello della narraziona. Il nostro obiettivo è incuriosire il giocatore e portarlo e chiedersi cosa accadrà dopo.



Non sempre combattere sarà la soluzione migliore. Con il giusto Plasmid, potrete far duellare tra loro due nemici che normalmente si ignorerebbero.

CHI È BIG DADDY?

1) Il casco da profondità con più luci è ispirato e un vero modello da palombaro, il Carmagnolle, creato da due fratelli francesi attorno al 1882.

2) Big Daddy è muto e, al contrario di altri personaggi con i quali potrete intrattenere qualche conversazione, saranno solo le sue azioni a parlare.

3) Rapture è stata concepita come una società pacifica e le armi andranno create fondendo insieme vari pezzi di materiale, con il risultato di strumenti di morte dal look "amatoriale".

4) La tuta di profondità è costruita con bronzo, rame, piombo e tele trattate in maniera particolare.

5) Gli spuntoni per rompere le rocce furono utilizzati come strumenti per scavare durante la costruzione di Rapture.



"Se dai al personaggio una pistola, questa è maledettamente espressiva"

energia per gli strumenti d'offesa e per i poteri Plasmid, quelli ricavabili tramite gli innesti di DNA. Il concetto non è lontano da quello di *Deus Ex: Invisible War*. I poteri Plasmid sono l'equivalente dei Biomod dell'agente Denton. Con la differenza che nel caso di *IW* si aveva la certezza che fossero innocui, mentre in *Bioshock* ciò non sarà così scontato... basti vedere le condizioni in cui versano gli Splicer.

Sarà, quindi, compito vostro decidere se usarli solo in caso di necessità estrema o arrischiarvi ad abusarne per semplificarvi la vita, così come sarà la vostra morale a governare le azioni del protagonista: meglio procurarsi l'Adam tramite una lenta lavorazione degli oggetti trovati nell'inventario, o più semplicemente rubandolo alle Little Sister, adattandovi all'anarchia imperante su Rapture? Meglio procedere massacrando indiscriminatamente, o cercare di evitare gli scontri, consapevoli che alcuni personaggi potrebbero rivelarsi anche generosi, se non verranno attaccati?

Bioshock vuole fondere quanto di buono si è visto in *System Shock 1* e *2*, oltre che in *Deus Ex* e in *Invisible War*. Al giocatore è lasciata la piena libertà di esplorare e scegliere come affrontare il tenebroso "mondo sommerso" di Rapture: sperimentare con tutto, distruggere in maniera rozza o essere più sofisticati, hackerando i distributori invece di devastarli o di inserirvi le "monete".

Un progetto ambizioso, ma che non parte da zero, bensì può contare su anni di esperienza. *Bioshock* rappresenta il sogno di Irrational, una squadra composta da gente che ha lavorato su *System Shock 2* o che ama *System Shock 2*. È il gioco che hanno sempre desiderato realizzare e che ora si sta concretizzando.

L'unico interrogativo che si pone il team di sviluppo è se sia anche il gioco che il pubblico vuole: "Penso che sviluppare (*Bioshock* N.d.R.) sia un bene per le nostre anime, ma un male per il nostro portafogli", ammette Levine, "non siamo stati mai bravi ad appoggiare un orecchio per terra e a chiederci *cosa veramente vuole il pubblico da noi*? Abbiamo semplicemente fatto ciò che volevamo davvero fare".



DATA DI USCITA 2007



SPO

Da microbo a signore dell'universo. Ecco come *Spore* mette vita, morte e diplomazia interstellare nelle nostre mani.

IN una stanzetta senza finestre, appena fuori dall'ampio ufficio di Maxis, a San Francisco, c'è uno strano macchinario. È una grossa, chiassosa e complicata stampante 3D.

Questa tecnologia è qualcosa di magico: plastica, sciroppo di granturco e inchiostro vengono dati in pasto alla macchina e una serie di laser tagliano e scolpiscono... qualsiasi cosa si possa desiderare. In una grande azienda di design, le stampanti 3D vengono usate per creare velocemente dei prototipi. Quale miglior modo per testare l'ergonomicità di un cellulare, se non costruire un fac-simile della propria idea? A Maxis, invece, la impiegano per uno scopo ancora migliore. La usano per scolpire la vita.

IL PRIMO VERO "GOD GAME"

Quando pensiamo a Dio, la nostra mente va a colui che ci ha creato. È così che cerchiamo di dare un motivo alla nostra esistenza. Solitamente, invece, nei giochi di divinità – o "god game", come vengono definiti in gergo – non si crea proprio un bel niente. Si inseriscono i personaggi e si assegnano loro dei compiti. Le specie esistono già, aspettano solo le nostre decisioni per essere portate alla gloria. Questo non è giocare a essere degli dei, è giocare a fare la governante.

Dovunque si guardi all'interno dell'ufficio di Maxis, si può vedere vita: creature con sei braccia, una gamba e un ghigno perfido; altre con le ali; altre sono robot; altre ancora sono blu e nere. Ognuna è il prodotto dell'immaginazione e del bottone "invia alla stampante 3D" dell'editor delle creature di *Spore*.

Se bisogna trovare una buona ragione sul perché *Spore* sia il più importante gioco in sviluppo al momento, è necessario provare questo editor. Si è liberi di creare una specie, modellarne la colonna vertebrale, darle una faccia, degli occhi e tutto ciò che si desidera. Poi, miracolosamente, l'essere inizia a muoversi: distende le ali (se gliele abbiamo date), cammina sulle sue sette o otto gambe, ringhia e fa le fusa. Insomma, prende vita.

Si può tirar fuori la propria creatura dal brodo primordiale e dar vita a una vera civiltà. È consentito assegnarle alcuni strumenti, pietre, legna, insomma equipaggiare la nuova tribù di tutto ciò che le serve per la sua vita primitiva.

RE

IL SIGNORE DEGLI DEI: INTERVISTA A WILL WRIGHT

Forse non si è mai visto un gioco che pone tanta enfasi nelle fasi di creazione. Siete convinti che riscuoteranno il favore dei giocatori?
Will Wright: Ci saranno diverse misure di successo. Abbiamo posto molta attenzione a come i giocatori vorrebbero interagire nella creazione degli esseri viventi e dei mondi. Dal 30% al 40% del tempo di gioco verrà passato negli editor. Si potrà creare una quantità enorme di cose nuove. In ogni caso, non vogliamo forzare nessuno a usare gli editor. Se si preferisce saltare questa fase, si può distruggere di tutto nel mondo fin da subito, e fare proprie le creazioni nuove realizzate da altri utenti. Se penso di aver generato una creatura magnifica, per esempio, potrò ottenere informazioni quando i giocatori la useranno. Ci sarà anche una competizione globale per vedere chi riuscirà a produrre l'essere più bello.

Le creature si possono estinguere?
WW: Certo, non bisogna tenere conto solo del successo della singola creatura, ma dell'intera specie. Se il gruppo procede bene nell'evoluzione, sarà più facile per il giocatore trovare compagni o interi branchi. Al contrario, se le cose andranno per il verso sbagliato, i suoi membri inizieranno a morire.

Parliamo un po' di astronomia. Possiedi un telescopio?
WW: La cosa divertente è che ho sempre avuto sia il telescopio, sia il microscopio e preferisco quest'ultimo. La moltitudine di elementi che si riescono ad ammirare attraverso un microscopio è molto più interessante. L'astronomia è frustrante: bisogna studiare intere mappe di stelle in 2D, ma in realtà sono molto più belle in tre dimensioni, ecco perché quando abbiamo iniziato a lavorare sulla galassia, ne ero molto soddisfatto. Si possono cogliere il vero senso di tridimensionalità delle stelle e le misure della galassia.

Includerete fenomeni astronomici? Come le supernovae?
WW: Le supernovae saranno certamente un elemento del gioco. Un giocatore non vuole far vivere la propria civiltà vicino a una Gigante Azzurra, perché sa che non durerà a lungo. Attualmente, uno dei nostri gruppi sta lavorando a un generatore di pianeti, capace di riprodurre un'infinita varietà di nebulose realistiche, tutte diverse tra loro e incredibilmente colorate.

E riguardo la biologia?
WW: Penso che la biologia dell'evoluzione sia la parte più affascinante. L'evoluzione è il sistema di trasformazione più complesso che abbiamo. E ciò che riesce a fare è fenomenale.

***Spore* ha un messaggio creazionista.**
WW: No, *Spore* non è creazionista. È più un design intelligente, semplicemente perché il giocatore deve avere un ruolo preciso. Nonostante sia un design intelligente, l'idea dell'evoluzione è una progressione visibile di generazione in generazione, e le specie si sviluppano continuamente intorno a noi. Trovo la scala del tempo dell'evoluzione interessante: ci sono voluti 4 miliardi di anni per la comparsa dell'uomo, ciò implica che il nostro pianeta è rimasto integro in tutto questo tempo. Ed è solo un quarto dell'età dell'universo. Ciò significa che siamo unici.

Quindi non credi ci sia vita in altri pianeti?
WW: Sono convinto che ci sia vita microbica. Se realmente esiste vita intelligente da qualche parte, sicuramente è molto, molto, molto lontano da qui. Non c'è modo di avere alcun contatto con i suoi rappresentanti per ancora molto tempo.

Credi che apprezzerebbero *Spore*?
WW: Mi piace pensare che siano tanto alieni da non poterci nemmeno giocare. Rimarrei deluso se fossero simili a noi. Sarebbe. . noioso.



Spore crea automaticamente piccole versioni della nostra creatura.

"Si può tirar fuori la propria creatura dal brodo primordiale e dar vita a una vera civiltà"



Si potrà competere con le altre specie per il controllo del pianeta.

Presto si potranno costruire città, case e veicoli. Dopo ore di gioco, la nostra creazione avrà costruito il suo UFO personale, pronto per un viaggio interstellare. A questo punto, il nostro obiettivo diventerà esplorare il cosmo, interagire con altre specie e, se si vuole, attaccare pianeti. Crearsi nemici o fedeli alleati, viaggiare in galassie con 400.000 sistemi di stelle. Su di esse ci potrà essere vita, in caso contrario, c'è la metteremo noi, oppure le porremo crudelmente fine.

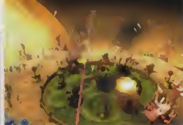
In *Spore* si ha il controllo di tutti questi fattori, determinando non solo il modo di apparire e di agire delle proprie creature, ma anche la conformazione e lo stile del mondo in cui vivono. Ecco, questo è un god game!

VIA CON LE DANZE

Spore prende le mosse dall'idea di un "SimTutto". Il team è lo stesso che ha realizzato *SimCity*, *SimEarth*, *SimAnt* e *The Sims*, però bisogna dire che l'idea finale si allontana dalla struttura classica dei vari "Sim", e ora tutto è più diretto.

La creatura si controlla con il mouse e la tastiera, senza impartire ordini "dall'alto". La versione da noi provata è ancora allo stadio iniziale e gran parte del gioco è tuttora in fase di sviluppo. Will Wright, il leggendario fondatore di Maxis, si è messo a disposizione per valutare le nostre creazioni e Lucy Bradshaw, produttore esecutivo, ci ha aiutato nelle varie fasi di *Spore*.

Il gioco si apre con un masso di argilla al centro dello schermo. Alla destra, una serie di icone riproducono occhi, bocca, arti e piedi. Cliccando su di esse, compare un ventaglio di possibili caratteristiche del corpo. il primo passaggio consiste nel dar forma all'argilla. Muovendo il mouse si agisce sulla materia inerte fino a ottenere quello che diventerà il corpo della nostra creatura:





Il livello in cui costruiremo edifici assomiglia molto a *SimCity*.



La diversità tra un mondo e l'altro è straordinaria.





La nostra partenza dal pianeta verrà festeggiata con fuochi d'artificio colorati.





si può allungare e deformare la massa in mille modi differenti e riprodurre alla perfezione la propria idea originale. Dopo aver passato un po' di tempo a modellare e inserire caratteristiche, abbiamo ottenuto la nostra creatura. Ed è incredibile pensare che il nostro obiettivo era quello di cercare qualcosa che non funzionasse bene nell'editor, invece tutto è filato liscio.

L'esserino risultante corrisponde esattamente alle aspettative iniziali, con la sua lunga schiena a spirale, un paio di gambe grassocce a un estremo, altre due dalla parte opposta del corpo. Un viso piuttosto maialesco, molti occhi e due bocche completano il tutto. C'è un problema, però. Will Wright ci fa notare che, in questo modo, non c'è spazio per gli organi interni. Aggiungiamo subito un grosso pancione proprio al centro del corpo, che deve essere sorretto, per forza di cose, da due gambe ulteriori.

Creare con *Spore* significa diventare dei pionieri in diversi campi. Dopo aver modellato la creatura, si passa all'editor delle animazioni per impostare il movimento degli arti. Questa è la fase più creativa, dove bisogna decidere come ritmare i passi delle nostre sei gambe!

Alla fine, il miracolo avviene: abbiamo trasformato un ammasso di argilla in una creatura tutta nostra e le abbiamo dato vita. Tutto questo ha lasciato in noi un non so che di magico, di speciale. Ma bando alle ciance, ora è il momento di inserirla all'interno del mondo.

GLI STADI DELL'EVOLUZIONE

Spore è suddiviso in diversi livelli di gioco, che rappresentano gli stadi dell'evoluzione. Saltiamo la fase primordiale, in cui bisogna nutrirsi di piccole palline ed evitare dei microbi aggressivi (una sorta di *Pac-Man* moderno) e ci tuffiamo subito nel

mondo animalesco. Qui è necessario acquisire punti DNA, la moneta di *Spore*. La nostra creatura si sposta nella zona in cui clicchiamo, con le sue numerose gambe e i piedi palmati. In questo mondo, esistono altri esseri, alcuni pacifici altri visibilmente ostili, ma la nostra creatura è dotata di artigli e zanne e può difendersi adeguatamente.

I punti DNA sono il grande segreto di *Spore*. Sono quelli che determinano il nostro successo o il nostro fallimento, come stiamo progredendo e quante azioni siamo in grado di eseguire. Si inizia con il semplice nutrirsi e, successivamente, si arriva a dominare le specie, oppure a diventare dei portatori di pace. È consentito spendere nell'editor i punti acquisiti, per sbloccare il successivo stadio di evoluzione, oppure "comperare" nuove caratteristiche da aggiungere alla nostra creatura.

Ora cerchiamo di far nutrire il nostro esserino con delle uova trovate in una vicina tana. In questo modo, i punti DNA aumentano e possiamo acquistare delle tenaglie da regalare alla creatura, per difendersi meglio dagli attacchi. Oppure per permetterle di attaccare per prima. Le altre specie diventano subito il nostro bersaglio e ci fiondiamo in battaglia. Vincere gli scontri contribuisce a salire nella scala evolutiva, ma per fare progredire la specie cosa è fondamentale fare? Sesso!

Accoppiarsi si traduce nella ricerca di un partner e nello scambio di un tenero abbraccio. Se appaiono dei cuoricini sulle teste dei due esseri, l'accoppiamento ha avuto successo e spunteranno delle uova. Quando i cuccioli escono dal guscio, il controllo passa alla baby versione della creatura da noi creata. Ora si può espandere la famiglia, perché l'importante è il futuro della specie: si passa al livello Tribù.

Come signori del proprio villaggio, non si avrà il controllo della singola creatura, ma di tutta la società. Il destino della comunità è determinato dagli strumenti in nostro possesso, come lance e armi per cacciare o il dono del fuoco per cucinare, ma anche contenitori e tegami per trasportare l'acqua, o bonghi per le notti di festa intorno al fuoco. Questi strumenti determinano il benessere e la cultura della propria specie. È in questo livello che il controllo sul mondo inizia ad allargarsi. Ora si ha accesso all'editor degli edifici, per esempio, e, allo stesso modo in cui abbiamo determinato le sembianze della nostra creatura, definiremo lo stile e il gusto della nostra tribù in fatto di architettura.

Il livello successivo è quello di Civiltà. La sfida non è rappresentata dal modellare l'argilla, ma dall'erigere enormi città e mezzi capaci di assicurarci il dominio del pianeta. Attraverso le fabbriche si possono creare veicoli (anch'essi negli appositi editor) per conquistare e distruggere, oppure bizzarri mezzi di trasporto: come un trattore con un pianoforte montato sopra, che semina distruzione tra i nemici con dei pezzi musicali che noi stessi abbiamo prodotto! Anche il pianeta apparirà come una creazione notevole. Se la nostra influenza sul globo aumenterà, anch'esso sarà aperto alla personalizzazione con nuovi editor.



Prelievo di razza aliena in corso...

"I punti DNA sono quelli che determinano il nostro successo o il nostro fallimento"

Infine, è il momento dell'ultimo livello di evoluzione: Spazio. Lasciare il nostro mondo per viaggiare tra le stelle, a bordo di un UFO personale (sì, anch'esso costruito in un apposito editor), è celebrato dal pianeta con fuochi d'artificio e festeggiamenti. Sarà l'ultima volta che lo rivedremo.

SOFTWARE INTELLIGENTE

È qui che *Spore* si allontana da qualsiasi gioco in circolazione. Nel corso della partita, *Spore* analizza quello che facciamo: siamo erbivori o carnivori? Pacifisti o guerriglieri? La nostra creatura aveva sei gambe o quattro? Tutto verrà salvato al quartier generale Maxis. Non solo le creature, ma anche gli edifici, i veicoli, le piante. Qualsiasi scelta abbiamo operato, *Spore* se la ricorderà.

Tutti questi dati, tramite Internet, saranno disponibili per ogni copia di *Spore* e ogni giocatore contribuirà a costruire un unico universo. Una singola copia di *Spore*, al momento, ha spazio per 400.000 pianeti, e ognuno è adatto a contenere forme di vita. Le creature possono essere quelle ideate da chiunque ci abbia giocato, e chiunque potrà decidere se creare la vita da zero, se utilizzare gli esseri degli amici o quelli creati dagli sviluppatori.





Quando viaggeremo nello spazio, incontreremo "strani, nuovi mondi" da esplorare, terraformare, sottoporre a trattamenti a base di radiazioni nocive...



Potremo chiamare i nostri alleati per proteggere le uova, o aiutarci in battaglia.



Quando attaccheremo un nuovo pianeta, vedremo gli abitanti fuggire e urlare disperatamente.

Ecco come potrebbe apparire il nostro mondo dalla prospettiva di una creatura con una moltitudine di occhi.

"Tutto ciò che si farà, andrà a interferire con l'operato di un altro giocatore e viceversa"









Tutto ciò che si farà, andrà a interferire con l'operato di un altro giocatore e viceversa. Un po' come se i lettori di un libro decidessero di modificare lo stesso testo leggibile da tutti, ma senza fare dei torti a chi ha scritto le pagine precedenti.

I VIAGGI SPAZIALI

Appena si lascia il proprio pianeta, ci si rende conto che tutte le luci e le nebulose presenti nello spazio non sono disegnate su uno sfondo, ma sono reali ed esplorabili.

Cliccando su una stella le si volerà incontro. E, improvvisamente, il punto di vista cambierà un'altra volta. Se si combinano insieme queste due caratteristiche: un universo intero da esplorare e mondi popolati da infinite razze, è facile intuire il vero potenziale di *Spore*. Eravamo rimasti al nostro UFO, carico di armi, capace di terraformare nuovi mondi così come di nuclearizzarli. Gli abitanti dei pianeti ci indicano al nostro avvicinamento, impressionati dalla nostra tecnologia. Siamo delle creature pacifiche, però la voglia di mettere alla prova il nostro potere è troppo forte! Usiamo un raggio per rapire un essere vivente del luogo: il malcapitato grida e si dimena, mentre un suo compagno prende posto su una torretta armata sopra la loro città e inizia a fare fuoco. Completato il "prelievo", lanciamo una bomba sull'abitato distruggendo tutto. Possiamo ricreare nuove forme di vita a nostro piacere, adesso.

Contenti dei risultati ottenuti, non ci fermiamo un attimo e viaggiamo verso un'altra stella. Questa volta, ci imbattiamo in un pianeta con forme di vita primitiva: il posto ideale per trapiantare il nostro prigioniero. Gli abitanti del luogo non vedono di buon occhio questo nuovo inserimento. Si avvicinano allo sconosciuto... e se lo mangiano. L'ultimo esponente di una razza è morto. Contempliamo l'enormità delle nostre azioni. Abbiamo causato l'estinzione di un'intera specie, solo perché era in nostro potere farlo!

Mentre ci allontaniamo dal pianeta, arriva un messaggio proveniente dal nostro mondo natale. La nostra razza è sotto attacco: notizie terribili, ma fantastiche allo stesso tempo! Gli esseri che ritenevamo di aver disintegrato, in realtà, sono vivi e il pianeta attaccato era solo una colonia. Ora vogliono vendetta e chiedono la nostra resa. Rifiutiamo la proposta e ci dirigiamo su un'altra stella, c'è ancora tutto un universo da esplorare, 400.000 altre forme di vita da incontrare! Ma, a questo punto, è arrivato il momento di finire la nostra partita. Lasciamo la nostra creatura ai suoi viaggi interstellari. Porterà con sé tutto l'affetto del nostro cuore.



VALVE E I PORT

Episode 2, Portal e *Team Fortress 2* tutti nello stesso "pacchetto": entrate nel nuovo mondo di Valve!

NEI primi mesi del 2007, mentre le "persone normali" saranno intente a godersi la neve con gli sci ai piedi, i giocatori su PC staranno sprizzando gioia di fronte ai loro computer.

Valve ha infatti annunciato che *Episode 2*, l'attesissimo nuovo episodio di *Half-Life 2*, sarà contenuto in un ricco "pacchetto", che comprenderà anche *Team Fortress 2*, ovvero la nuova versione di una delle migliori anime multiplayer del primo *Half-Life*, e un gioco inedito, *Portal*.

Questa lieta novella è arrivata durante la presentazione di Valve all'evento di fine estate di Electronic Arts, nuovo partner distributivo della software house di Gordon Freeman. E, dobbiamo ammetterlo, Valve ha letteralmente "rubato la scena" agli altri annunci di EA.

I tre titoli saranno scaricabili tramite Steam (e, prevedibilmente, acquistabili nei negozi in scatole EA) in un unico pacchetto: per meno di 20 euro, potremo ottenere il nuovo episodio delle avventure di Gordon Freeman, un gioco molto originale in cui l'unica arma è un fucile in grado di aprire e chiudere dei portali, e uno dei fenomeni multiplayer più attesi di tutti i tempi, *Team Fortress 2*.

Erik Johnson, project manager di Valve, ci ha spiegato la filosofia dietro questa scelta: "Quando abbiamo deciso di includere tutti e tre questi giochi in un unico prodotto, eravamo sicuri che sarebbe stato un pacchetto di tutto rispetto per i fan di *Half-Life 2*, un po' come è successo per *HL 2* e *CounterStrike: Source*. Vedremo come reagiranno i giocatori e terremo conto dei loro pareri per *Episode 3*".

Senza il modello distributivo di Steam e la struttura "seriale" introdotta di recente con *Episode 1*, tutto questo non sarebbe stato possibile. Nel periodo di tempo necessario normalmente a produrre un solo gioco, Valve riuscirà a pubblicare due titoli inediti (*Episode 2* e *Portal*) e a riportare in auge uno dei titoli multiplayer più apprezzati del passato (*Team Fortress*). Erik Johnson sottolinea che: "Disporre sempre di un codice finito e completo (quello alla base di *HL 2*) permette di concentrarsi su titoli come *Portal* e *Team Fortress 2*; se avessimo dovuto far partire un progetto a lungo termine per il "prossimo gioco", nessuno di questi titoli avrebbe visto la luce". In parole povere, senza Steam e la sua piattaforma di distribuzione, se Valve si fosse messa all'opera subito sul motore grafico di *Half-Life 3*, non avrebbe potuto realizzare i tre *Episode* o *Portal*. Invece, gli sviluppatori di Valve sono liberi di spaziare in diverse direzioni. *Episode 2* continua la narrazione delle avventure di Gordon Freeman e della bella Alyx; *Portal* è un FPS molto originale, che espande l'innovativo concetto dei portali visti – per esempio – in *Prey*. *Team Fortress 2* torna per animare di nuovo migliaia di arene online, con un look decisamente meno militare, ma più cartoonesco e accattivante.

Spesso, le innovazioni impiegano un po' a prendere piede. Steam, ormai, è una realtà da quattro anni e mezzo, e ora non rappresenta più solo un sistema per scaricare l'ultimo prodotto di Valve. Parecchie software house si sono affidate a Steam per rendere più accessibili i propri giochi (è successo di recente con *X2*, *Darwinia*, *Earth 2160*, *Space Empires IV* e *Disciples II*), mentre Valve stessa pianifica di pubblicare a intervalli di sei mesi nuove realizzazioni create internamente.

Da quel che abbiamo visto del nuovo pacchetto in arrivo a fine anno, riteniamo che lo stia facendo davvero alla grande – seguiteci oltre il portale! GIOCHI COMPUTER



"Parecchie software house si sono affidate a Steam per rendere più accessibili i propri giochi"


ALI

Half-Life 2: Episode 2

Dopo la costa e la città, la foresta.


Azzardiamo un'ipotesi: Alyx non morità cadendo da un ponte in rovina.


In *Episode 2* verranno introdotte delle "sequenze distruttive" senza precedenti, secondo Valve.

NEL video diffuso qualche mese fa da GMC, Alyx prima penzolava appesa a un tubo dall'aspetto ben poco solido su un baratro dall'aspetto, invece, molto minaccioso; qualche secondo dopo, la vedevamo mentre veniva portata esanime da un Vortigaunt dall'aspetto piuttosto triste.

A parte il fatto che *tutti* i Vortigaunt hanno un aspetto triste, siete davvero convinti che Valve "uccida" un personaggio così amato come Alyx e che, oltretutto, "svelerebbe" il suo destino in un filmato di presentazione? È un po' come se nel trailer di "Lost" vedeste morti Jack Shepard e John Locke!

Abbiamo chiesto delucidazioni a Valve, che, come al solito, ha risposto nel modo sfuggente di chi "sa come va a finire, ma non intende rivelarlo prima che il gioco esca".
David Speyer, uno dei migliori designer di Valve, ci ha confidato però qualche dettaglio della trama dell'attesissimo *Episode 2*: "Inizierete esattamente dove finiva *Episode 1*: con il giocatore e Alyx che stanno fuggendo via treno da City 17".

City 17, d'altra parte, è un cumulo di rovine attorno all'ormai distrutta Cittadella; la Resistenza ha creato un campo rifugio oltre la foresta che circonda la città ormai in macerie, e il vostro compito sarà quello di portare delle informazioni vitali intercettate da Alyx ai leader degli umani, Eli Vance e Dr. Kleiner, in modo che possano scoprire cosa si cela dietro i malvagi piani del Combine e - si spera - sventarli. Valve non ha ancora dato un nome alla regione in cui vi muoverete, ma sicuramente si tratta di un bel cambiamento rispetto a *Episode 1* o altri giochi della saga di *Half-Life*: se le zone controllate dal Combine erano città desolate o coste desertiche, il mondo di *Episode 2* sarà fatto di alberi, vegetazione e cespugli e si estenderà per chilometri in ogni direzione.


A fianco degli Strider già visti in *HL 2* ed *Episode 1*, compariranno i mini-Strider.

"Spingere la tecnologia del motore grafico e fisico ai suoi confini è sempre stato un preciso obiettivo di Valve"

David prosegue sottolineando: "Sebbene la lunghezza di *Episode 2* sarà simile a quella del primo episodio (quindi circa quattro-cinque ore), avrà un respiro più epico. Il tema dominante sarà il viaggio, un po' come nei capitoli "Water Hazard" e "Highway 17". Vi porteremo in nuove locazioni, vi daremo nuovi personaggi contro cui combattere e un nuovo veicolo da pilotare. Pensiamo che i giocatori saranno entusiasti di conoscere più da vicino i Vortigaunt e la loro storia, oltre a osservare i loro fantastici poteri alieni. E, cosa più importante, punteremo la trama verso direzioni inattese, che getteranno le basi per *Episode 3*, la conclusione di questa trilogia".

Valve, in effetti, ci ha presentato il veicolo che verrà introdotto in *Episode 2*, una specie di Dune Buggy a due posti, molto utile a Gordon Freeman per attraversare l'enorme foresta che lo separerà dai suoi obiettivi. Ovviamente, l'ambientazione sarà popolata piuttosto densamente dalle forze del Combine, tra cui enormi Strider accompagnati da un nemico

Siamo riusciti a scoprire che una porzione del gioco sarà ambientata in cunicoli e in silos missilistici abbandonati.





inedito, i mini-Strider. Abbiamo già affrontato gli Strider, ma la nuova ambientazione "aperta" renderà i duelli con questi giganteschi nemici (e i loro "fratellini minori", altrettanto letali) una sfida completamente diversa. Qui non ci saranno molti posti per nascondersi...

"L'ambientazione aperta di *Episode 2* crea delle situazioni che assomigliano a uno sparatutto multiplayer: il giocatore dovrà raggiungere uno scopo, un obiettivo, ma allo stesso tempo gli verrà concessa una notevole libertà di azione.", ha aggiunto David Speyer. "Facendo provare il gioco ai nostri tester, abbiamo visto che ogni giocatore reagisce e agisce a modo suo, scegliendo strade e soluzioni differenti. Secondo noi, quindi, siamo sulla strada giusta".

I Vortigaunt, che nel primo *Half-Life* erano degli spietati nemici del genere umano, sono stati schiavizzati dal Combine e stanno cercando di ribellarsi ai loro padroni. Li abbiamo visti combattere nei tunnel infestati dagli Ant-lion (gli insettoni che era possibile controllare in *HL 2*), e in un silos missilistico abbandonato.

Spingere la tecnologia del motore grafico e fisico ai suoi confini è sempre stato un preciso obiettivo di Valve. Se, con *Episode 1*, abbiamo visto l'arrivo in grande stile (dopo l'assaggio di *Lost Coast*) dell'HDR, con *Episode 2* verrà introdotto un miglioramento del sistema fisico. Valve ha assunto tra le proprie file Gray Horsfield, un designer che ha lavorato per Weta – lo studio creatore degli effetti speciali utilizzati nella trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli". Il suo compito? Introdurre enormi sequenze di distruzione nei loro giochi. Horsfield ha già creato quelle che Valve ha battezzato "cinematiche fisiche", che verranno inserite nei suoi giochi d'ora in poi. Abbiamo visto un ponte che veniva colpito dai Combine: la struttura si è spezzata in due e ha iniziato ad accartocciarsi, mentre scheletri di automobili arrugginite cadevano da tutte le parti.

Valve ci ha inoltre fatto la solenne promessa che vedremo: "Il più grosso puzzle fisico mai realizzato per un gioco". La seconda parte di ogni trilogia è il ponte che permette alla trama di fluire dal principio alla fine: siamo all'inizio di questo passaggio e non vediamo l'ora di gettarci nelle quattro-cinque ore di gioco che ci sapranno dire se la struttura a episodi di Valve funziona davvero. Verso febbraio, avremo un'idea piuttosto precisa di quanto attenderci nell'ultimo episodio. Per ora, invece, restano insolute parecchie domande: Alyx è ancora viva? Qual è il ruolo dell'uomo in nero? Quali sono i piani del Combine per il futuro della Terra?
Tra qualche mese, avremo le risposte!

Portal

Dopo valvole e vapore, anche i portali...


I livelli di *Portal* farebbero venire il malditesta anche a Escher...

L'ultima cosa che ci saremmo aspettati da Valve era l'annuncio di un titolo inedito ambientato nel mondo di *Half-Life*. In effetti, non è solo un nuovo FPS, ma un *nuovo* genere di FPS, con una filosofia completamente originale.

Il concetto alla base di *Portal* è semplice: è uno sparatutto in prima persona/rompicapo in cui il vostro alter ego viene imprigionato in un orribile e mortale laboratorio Combine, e deve superare una serie di test preparati dai suoi malvagi carcerieri. Il "topolino da laboratorio" potrà utilizzare solo la ASHPD (Aperture Science Handheld Portal Device, ovvero "aggeggio portatile per aprire portali un po' dovunque"), un'arma in grado di "sparare" e aprire portali a vostro piacere sulle superfici piatte. Ogni persona e oggetto (se delle dimensioni giuste) potrà entrare in un portale e saltare fuori dalla sua uscita, non importa quanto siano distanti - se avete giocato a *Prey*, saprete di cosa stiamo parlando.

Questa è la teoria alla base del titolo. *Portal*, in realtà, è molto di più, dato che Valve sta preparando un insieme di puzzle ed enigmi che metteranno a dura prova la materia grigia dei giocatori. Per la seconda volta, poi, gli sviluppatori hanno creato l'arma che definisce il gioco, e non viceversa. Mentre la Gravity Gun consentiva di manipolare gli oggetti presenti in *Half-Life 2*, l'ASHPD permetterà di manipolare il mondo stesso, oltre a essere un comodo sistema di trasporto.

> **"Solo gli specialisti degli sparatutto in prima persona potevano pensare di creare uno sparatutto in cui non si spara affatto"**

I livelli di *Portal* sono labirinti mortali che farebbero la gioia di Escher, progettati per sperimentare le potenzialità del vostro nuovo gingillo: il vostro eroe, che per ora non ha ancora un nome, sarà una cavia totalmente sacrificabile. D'altra parte, conterete su un'arma in grado di aprire un portale dovunque vorrete:e "dovunque" significa proprio "dove volete voi". Sarete liberi di aprire un varco sul pavimento, sul muro al vostro fianco, sul soffitto. Il gioco si preoccuperà di gestire la gravità e di modificare dove si troveranno il "sopra" e il "sotto". Per esempio, aprendo un portale su un muro e la sua uscita su un pavimento, quando lo attraverserete vi "rialzerete" non appena sbucherete - letteralmente - da quest'ultimo. Lo stesso varrà per gli oggetti:

PORTALI COME ARMI

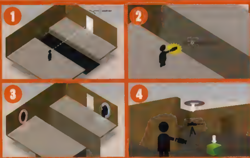
In *Portal* avrete solo un'arma, l'ASHPD, in grado di creare portali comunicanti tra loro. Niente granate né alieni esplosivi, quindi, ma un'arma da utilizzare con molta intelligenza.

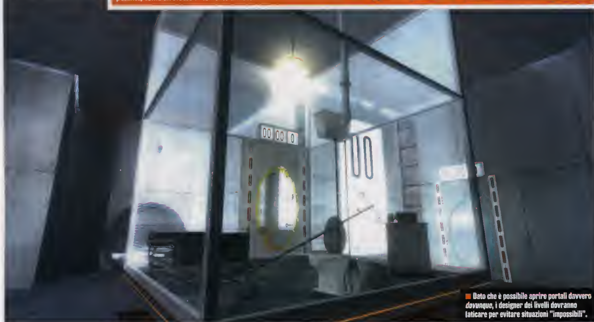
1) In questo livello, l'obiettivo sembra molto semplice. Bisogna raggiungere l'uscita, aggirando il baratro. Facile, no?

2) Sì, se si ha un'arma capace di creare portali: con il primo colpo si crea l'uscita, mentre con il secondo si crea l'ingresso.

3) A questo punto, è sufficiente entrare nel portale per arrivare dall'altra parte. Ovviamente, questo è solo un esempio semplificato, in *Portal* sarà tutto più complesso e dovrete spremervi le meningi.

4) I portali possono essere usati anche per distruggere i nemici (in questo caso, una mitragliatrice in grado di farvi a pezzi). Basta creare un'uscita sopra l'ostile, poi aprire un bell'ingresso sotto un oggetto pesante, come un blocco di cemento armato.





Dato che è possibile aprire portali davvero *dovunque*, i designer dei livelli dovranno faticare per evitare situazioni "impossibili".

uno scatolone potrà essere lasciato cadere dentro un portale sul pavimento, e poi riemergere dall'uscita che avrete posizionato esattamente su di esso. In questo modo, continuerà a cadere all'infinito, acquistando sempre più velocità – esattamente come se stesse precipitando in un pozzo senza fondo.

Per generare dei livelli in grado di sfruttare al massimo il concetto alla base di *Portal*, era necessario scovare delle menti geniali e contorte. In effetti, non ci siamo stupiti di scoprire che il team di sviluppatori di *Portal* è costituito, per la maggior parte, da studenti universitari, che Valve ha assunto dopo aver visto il loro gioco/progetto di studio, *Norbuculor Drop* (**www.nuclearmonkeysoftware.com**), costruito proprio attorno al concetto di portale.

Kim Swift è uno di questi fortunati e capaci studenti: "Quando abbiamo realizzato *Norbuculor Drop*, stavamo seguendo un corso presso il Digipen Institute of Technology. Verso la fine dell'anno scolastico, abbiamo partecipato all'annuale esposizione per gli studenti laureandi, pensata per mettere in comunicazione il mondo dello studio con quello del lavoro. Un paio di programmatori di Valve sono venuti a dare un'occhiata e ci hanno consigliato di presentare il nostro lavoro a Gabe Newell, cui evidentemente è piaciuto, perché ci ha assunto su due piedi".

"Assunti su due piedi". "Da Gabe Newell". Chissà quanti creatori di Mod staranno rileggendo questa frase, che è un po' un sogno divenuto realtà.

Tornando a *Portal*, giocare con i portali significa ridisegnare e reinventare da zero il genere stesso degli FPS. In un livello molto semplice osserverete un blocco di cemento e una torretta piazzata sul pavimento in fondo a un corridoio, che sparerà senza sosta contro il vostro eroe. Per "risolvere" il livello, dovrete creare un portale sotto il blocco di cemento e la sua uscita sopra la torretta. In un livello più complesso, dovrete gettarvi in un baratro troppo alto per permettervi di atterrare con le ossa intere, dopo aver creato un portale sul pavimento nel punto di impatto, che vi salverà provvidenzialmente. Un livello a prima vista impossibile sarà superabile generando portali e uscite sopra e sotto le sue mortali minacce, trasformandovi nella palla di un gigantesco biliardo intenta a evitare mine, fiamme e salti mortali. Grazie al fatto che Valve migliora costantemente il proprio motore grafico (il Source), noterete qualche nuovo effetto grafico: si tratta di miglioramenti sottili, ma che è facile notare, come il luccichio della vostra arma.

Al momento, non c'è nulla che faccia pensare a un arrivo nel mondo "normale" di *Half-Life 2* della ASHPD. Un'arma a portali sarebbe troppo pericolosa nelle mani di Gordon Freeman. I programmatori di *Portal* hanno avuto il loro bel da fare nel creare una prigione che potesse resistere ai suoi "colpi" e agli astrusi sistemi di impiegarla che verranno inventati dai giocatori; sarebbe impossibile fare lo stesso con il mondo "reale" di City 17 o Black Mesa. Kim Swift ammette, infatti, che la difficoltà maggiore è stata quella di realizzare un laboratorio da cui la cavia (voi) non sarà mai in grado di uscire, nonostante abbia un'arma dalle potenzialità incredibili.

D'altra parte, ci piace pensare che solo gli specialisti degli sparatutto in prima persona potevano pensare di creare uno sparatutto in cui non si spara affatto.

Team Fortress 2

Da vaporware a Steam in sette anni.

CON "vaporware" si indica, ormai da tempo, tutto quel software annunciato e promesso dagli autori, che puntualmente ritarda o sparisce in un limbo fatto di comunicati e smentite. Per esempio, al momento è lecito considerare ancora vaporware *Duke Nukem Forever*.

Fortunatamente, a volte si torna indietro da questo stato gassoso: per rimanere in tema, un caso lampante è *Prey*, riapparso dopo anni di oblio all'E3 2005 e poi giunto nei negozi questo agosto, più in forma che mai.

Non ci aspettavamo il ritorno di *Team Fortess 2*, che ufficialmente viene definito da Valve "la porzione multiplayer di *Episode 2*". D'altra parte, chi ha trascorso notti e giorni a giocare al primo *Team Fortress* (scaricabile ora da Steam), non impiegherà molto a riconoscere il proprio beniamino. *TF 2* è un FPS multiplayer basato su classi di personaggi e, sebbene originariamente fosse di ambientazione militare, ora sembra più un FPS ispirato a un film Anni '60 di James Bond (o forse ad Austin Powers), "filtrato" dalla matita computerizzata di un disegnatore della Pixar (quelli de "Gli Incredibili" e di "Cars").

Colori brillanti, personaggi con tratti caricaturali e movimenti esagerati e divertenti: per esempio, la nuova "spia" si muove appiattendosi contro i muri e guardandosi attorno come se fosse sempre in pericolo. Le classi sono rimaste identiche a quelle del *TF* originale, ma Valve ha pensato di cambiare ambientazione (lasciando quella "militareggiante" a *CounterStrike* e *DoD: Source*). Un esperimento coraggioso e originale, che incuriosirà gli appassionati delle arene online – solo il tempo ci saprà dire se riuscirà anche a conquistarli. Per ora, sappiamo di certo che la grafica è proprio accattivante: è facile distinguere Pyro (l'esperto di lanciafiamme), perché va in giro con una tuta ignifuga, o il Dottore, dalla mascella squadrata ma dallo sguardo intellettuale.

Essendo un gioco online a squadre, sarà fondamentale riuscire a calibrare al meglio le classi, con i loro punti di forza e quelli deboli. Charlie Brown, uno degli sviluppatori di *TF 2* (con quel nome, non poteva essere altrimenti), ci ha rivelato: "Lavorare insieme alle stesse persone che hanno creato sia *CounterStrike: Source*, sia *Day of Defeat: Source* ci dà una certa tranquillità. Siamo all'opera su questo titolo da qualche anno e se avessimo pensato in precedenza che fosse pronto per essere messo sul mercato, l'avremmo fatto. Riteniamo che la sua rivoluzione "fumettosa" non modificherà il tipo di gioco e chi sta aspettando da tempo *Team Fortess 2* non rimarrà deluso".

Charlie ci ha anche giurato che una delle mappe su cui stanno già lavorando, e che verrà pubblicata insieme al pacchetto *Episode 2 – Portal – TF 2*, è l'indimenticabile "2Fort" e già questo ci basta. Almeno per il momento. GIOCHI COMPUTER

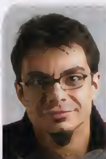


Ce l'hanno promesso: la mappa 2Fort sarà presente nel "pacchetto" di *Episode 2*.



"Sarà fondamentale riuscire a calibrare al meglio le classi, con i loro punti di forza e quelli deboli"





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Mentre Microsoft stupisca tutti "regalando" un sistema di sviluppo per PC e console, Pape si dedica alla prova di alcune periferiche che, purtroppo, tanto regalate non sono, pur senza costare un occhio. In questo numero, vengono analizzate due scheda madri per AM2, un volante e un potente alimentatore da 600 Watt. Ancora nessuna novità sul versante della schede video, ma il prossimo mese dovrebbero riapparire alla grande i modelli inaditi.

MICROSOFT SEMPRE PIÙ "OPEN"

TEMPO fa, abbiamo parlato di XNA, l'ambiente di sviluppo multipiattaforma di Microsoft che avrebbe dovuto semplificare la vita ai programmatori di videogiochi, soprattutto nel caso di giochi pensati per girare sia su PC, sia su console.

Un ambiente che ha riscosso un ottimo successo e che è alla base di tutti i titoli per Xbox 360, oltre che di parecchie produzioni disponibili su PC. XNA toma alla ribalta grazie a un inaspettato annuncio di Microsoft, che ha deciso di distribuire gratuitamente a chiunque lo XNA Game Studio Express, una serie di strumenti sufficienti per realizzare un videogame. L'aspetto succoso è che non solo si potranno creare giochi per PC, ma anche per Xbox 360, senza quindi dover spendere le ingenti cifre necessarie per il kit di sviluppo iniziale. Chi è disposto a pagare 99 dollari all'anno (circa 77 euro), avrà anche l'opportunità di generare programmi eseguibili compatibili con la console casalinga, distribuendo a chiunque i propri lavori. Una vera manna per gli sviluppatori indipendenti, troppo spesso tagliati fuori dalla sempre più attraente scena delle console a causa degli enormi costi dei kit di sviluppo ufficiali. Se un fenomeno simile a quello dello shareware inizierà ad approdare sulle console, sarà proprio grazie a questa apertura da parte di Microsoft.

Il potenziale per un grande successo non manca, anche perché il colosso di Redmond ha fatto tesoro dell'errore commesso da Sony con Yaroze, praticamente una PlayStation dotata di un sistema Linux, molto economica e capace di eseguire programmi fatti in casa. La più grossa barriera era che, pur avendo lo stesso identico hardware, i software sviluppati su Yaroze non potevano funzionare sulla console casalinga "classica" e viceversa. Ora, grazie a XNA GSE i programmatori in erba, con pochi soldi ma pieni di talento, saranno in grado di rendere accessibili i loro lavori su Xbox 360, puntando così a un mercato ben più ampio. L'unica limitazione consisterà nell'impossibilità di immetterli nel circuito Livel: ci si dovrà "accontentare" di una rete alternativa, ma comunque accessibile a tutti senza limitazioni.

Considerando che lo sviluppo multipiattaforma è fondamentale per ridurre i costi e massimizzare i profitti, chi ama giocare su PC si gusterà non solo i "titoloni" lanciati dalle software house più famose, ma anche le piccole perle shareware che inevitabilmente inonderanno il mercato: XNA GSE renderà quasi trasparente il lavoro di conversione fra una piattaforma e l'altra, e la disponibilità del joypad Xbox 360 per Windows renderà identico anche il sistema di controllo, mettendo al bando i funambolismi con la tastiera.

Siamo quasi certi, insomma, che il PC beneficerà finalmente di una serie di videogiochi più immediati, spesso anche semplici, ma in grado di esaltare. Esemplare, in questo senso, è l'eccellente *Geometry Wars*, che nella sua essenzialità ha conquistato i possessori di Xbox 360.

Personalmente, sospetto che entro breve qualche appassionato realizzerà un benchmark multipiattaforma, capace di girare su PC e Xbox 360: tanto per far vedere che un bel computer con una configurazione SLI o CrossFire è in grado di superare la potente console di Microsoft. 



Geometry Wars, nella sua incredibile semplicità, è fra i titoli più apprezzati per Xbox 360: chiunque sia dotato di buona fantasia potrebbe replicare un simile successo in camera sua.

"XNA è una vera e propria manna per gli sviluppatori indipendenti"



Il primo *Doom*, distribuito tramite il circuito shareware, ha fatto la fortuna di Id Software: chissà che qualche geniatto non riesca a lanciare il prossimo capolavoro fatto in casa su PC e Xbox 360 contemporaneamente.

ASUS CROSSHAIR

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 249

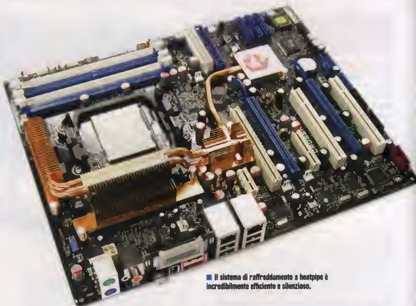
Caratteristiche Tecniche
Socket: AM2
Chipset: nForce 590
SATA: 8
USB 2.0: 10
Firewire: 2
Audio integrato: 7.1 ClearMax



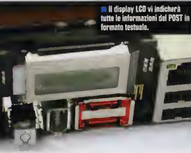
CHE Asus miri agli utenti più smaliziati con la Crosshair è chiaro fin da subito. Sulla splendida confezione troneggia il logo Republic of Gamers, che indica i prodotti espressamente dedicati agli acquirenti esigenti, e non appena si apre la scatola si rimane impressionati dal design della scheda madre, basata sul chipset nForce 590, ma radicalmente diversa dal modello di riferimento.

È sufficiente osservare il sistema di raffreddamento a heatpipe che copre i due chipset (Northbridge e Southbridge) e la logica di controllo per rendersi conto che siamo di fronte a un prodotto unico: i fan dell'overclock rimarranno estasiati dalle possibilità di configurazione millimetrica offerte da un sistema tanto efficiente, nonché completamente silenzioso. Andando a osservare ancora meglio il circuito stampato, ci si rende conto che Asus, attorno alla CPU, ha fatto a meno di capacitori e mosfet (circuiti analogici che tendono a scaldare parecchio, soprattutto se posizionati in zone roventi come quelle nei pressi del dissipatore del processore), sostituiti da circuiti interamente digitali. Il duplice vantaggio consiste nella minor temperatura di esercizio e in una maggiore affidabilità nel ridistribuire la corrente alle varie sezioni della scheda.

Iniziando a installare la CPU e i connettori, si apprezzano ulteriori finezze, quali la presenza di due porte SATA esterne, affiancate alle solite FireWire, USB 2.0 e alla coppia di connettori Gigabit Ethernet. Sopra il pannello posteriore, dunque perfettamente visibile dal retro del case, fa capolino un piccolo display LCD, che indica in formato testuale i messaggi di avvio e, eventualmente, gli errori. Pare finita l'era in cui era necessario ascoltare i suoni dell'altoparlante interno o consultare noiose tabelle di codici numerici, per capire quale componente creasse problemi.



Il sistema di raffreddamento a heatpipe è incredibilmente efficiente e silenzioso.



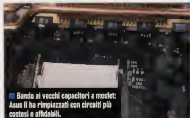
Il display LCD vi indicherà tutte le informazioni del POST in formato testuale.

Asus ha praticamente deciso di portare all'estremo il concetto di potenza e semplicità che aveva in mente NVIDA con il suo nuovo chipset: sulla motherboard sono presenti e facilmente riconoscibili (grazie anche all'illuminazione) i pulsanti di reset, accensione e Clear CMOS, il che evita di impazzire con cacciaviti o jumper per compiere tali operazioni.

> "Siamo di fronte a un prodotto unico: gli overclocker rimarranno estasiati"

Addirittura, non bisognerà ingegnarsi per connettere al case i vari pulsanti e LED: questi ultimi andranno comodamente attaccati a una piccola mascherina, che poi si incastrerà alla perfezione nel giusto alloggio.

L'ultima chicca è rappresentata da una piccola scheda audio da connettere in un apposito zoccolo della Crosshair, che offre 7.1 canali e può arrivare a riprodurre e campionare sino alla frequenza di 192 kHz a 24 bit, con una qualità ben superiore a quella tipica dei chip integrati. Purtroppo, le librerie EAX Advanced HD non sono supportate e rimangono un'esclusiva di Creative. Le prestazioni, con un FX-62 e due GeForce 7900 GTX, sono impressionanti e, anche se non all'altezza di quelle ottenibili con le nuove CPU di Intel, sono più che soddisfacenti per un'eccellente esperienza di gioco. Mettendosi a configurare i parametri, è comunque consentito spingere al limite ogni componente, ed è possibile farlo semplicemente da Windows (anche facendo auto-overcloccare il sistema tramite i driver), come avevamo anticipato in passato presentando nForce 590.



Bando ai vecchi capacitori a mosfet: Asus li ha rimpiazzati con circuiti più costosi e affidabili.

Terminiamo accennando all'incredibile dotazione della Crosshair, che include una piccola ventola silenziosa da usare nel caso di sistemi raffreddati passivamente, una serie di sensori termici per monitorare ogni area del PC e un piccolo microfono studiato appositamente per far passare la voce e ridurre i rumori esterni. C'è poco da dire: è una scheda madre da sogno!

La miglior scheda disponibile per socket AM2. Che siate giocatori esigenti oppure overclocker estremi, non avrete nulla da ridire sulla Crosshair, in virtù di prestazioni e dotazione al top della gamma.

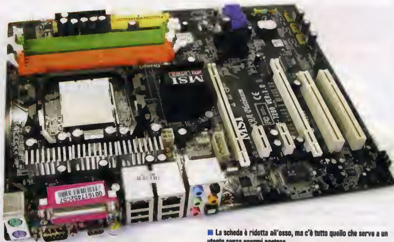
9

MSI K9A PLATINUM

- Produttore: MSI
- Distributore: MSI
- Internet: www.msi-italia.it
- Prezzo: € 130

Caratteristiche Tecniche

Socket: AM2
Chipset: Xpress 3200
SATA: 4
USB 2.0: 10
Firewire: 2
Audio integrato: 7.1



La scheda è ridotta all'osso, ma c'è tutto quello che serve a un utente senza enormi pretese.

NELL'attesa che inizino a diffondersi a macchia d'olio le schede madri per i nuovi Core 2 Duo di Intel, abbiamo deciso di concentrarci sulle motherboard con Socket AM2, adatte a ospitare i comunque velocissimi Athlon FX-62.

Se, in passato, abbiamo testato il chipset nForce 590, è ora di dare un'occhiata alle alternative proposte da ATi, che ha deciso di adattare il suo ottimo chipset Xpress 3200 al nuovo alloggiamento per CPU. La K9A Platinum è dotata di due slot PCi-E 16X, ed è compatibile con la tecnologia CrossFire, che consente a due schede Radeon di funzionare in parallelo per migliorare le prestazioni grafiche. Sotto questo profilo, a meno di dotarsi di un costoso e complesso (da realizzare) sistema Quad SLi, siamo ai massimi livelli per quanto riguarda le prestazioni video, grazie alla possibilità di montare due Radeon X1900 XTX contemporaneamente.
Pur trattandosi di un modello della serie Platinum, non siamo rimasti colpiti dalla dotazione, che è solo di poco superiore alla media dei modelli più economici: sono supportate le RAM DDR2 a 800 MHz e non mancano porte USB 2 (ben dieci) e FireWire. Per quanto riguarda la sezione dischi fissi e ottici, abbiamo un solo connettore EiDE e quattro prese SATA2, che supportano le modalità RAiD 0, 1 e 0+1. Infine, non mancano ben due connettori Gigabit Ethernet e un chip audio 7.1, dotato anche di uscite digitali coassiali e ottiche.

> "Se non avete bisogno di supporto Wi-Fi o di collegare numerosi dischi fissi, resterete soddisfatti"

Non siamo di fronte a una motherboard incredibilmente espandibile, insomma, ma le prestazioni sono piuttosto elevate e, se non avete bisogno di supporto Wi-Fi o di collegare numerosi dischi fissi, resterete soddisfatti, dato che le componenti essenziali sono comunque presenti. Non mancano anche discrete potenzialità di overclock, grazie alla possibilità di spingere il bus sino a 1 GHz - conosciamo bene le qualità del chipset Xpress 3200. Se siete degli "smanettoni", in ogni caso, esistono alternative migliori, che offrono una maggior granularità dei parametri e consentono di spingersi più avanti quando si cerca di tirare al limite RAM e processore. Stiamo comunque parlando di una scheda madre che offre il supporto alle più recenti CPU di AMD, alle DDR 2, e include anche il supporto RAiD. Non brilla per prestazioni o dotazione, ma si difende bene su entrambi i fronti e - dettaglio non trascurabile - costa attorno ai 130 euro, una cifra allettante. Se volete assemblare un PC potente senza svuotare il portafoglio, dovreste tenerla in seria considerazione. Si rivela molto interessante anche per gli Home Theater PC, considerando il prezzo contenuto e il fatto che è interamente raffreddata in maniera passiva, quindi senza ventole rumorose.

GIOCHI COMPUTER

Una scheda economica per AM2, che in ogni caso supporta il CrossFire e permette un discreto margine di overclock. La dotazione ridotta all'osso non le impedisce di includere quanto serve per un utilizzo senza eccessi.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

QUATTRO CORE SONO MEGLIO DI DUE

Sino a poco tempo fa, la gara tecnologica fra AMD e Intel si consumava sul filo dei GHz, ma i tempi sono cambiati. Dopo l'uscita dei velocissimi Core 2 Duo, AMD si è affrettata a segnalare che era già stato fatto il Tape Out (termine che indica che il prodotto è pronto per la produzione in massa) del suo primo Quad Core, e Intel sembra non voler stare a guardare.



L'azienda ha infatti annunciato una versione a quattro core del suo Core 2 Duo Extreme, funzionante a 2,66 GHz. Bisogna solo aspettare che i programmatori di videogiochi inizino a sfruttare adeguatamente tale promettente tecnologia, che fra le tante cose, potrebbe rendere obsolete le nuovissime schede per l'accelerazione fisica.

NVIDIA PESTA DURO

Sebbene non sia ancora in grado di calcolare AntiAliasing e HDR contemporaneamente, la serie 7 delle GeForce pare piacere molto ai giocatori, che possono in ogni caso contare su una velocità di esecuzione dei giochi realmente impressionante. Mentre ATi sembra attualmente "intorpidita" nel lancio di nuovi prodotti di fascia medio/alta, la sua concorrente intende battere il ferro finché è caldo. È stata annunciata, infatti, la nuova GeForce 7950 GT, che

COOLERMASTER IGREEN POWER 600W

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 130

Caratteristiche Tecniche
Potenza: 600 Watt
+3,3 V: 20 A
+5 V: 20 A
12 V1: 16 A
12 V2: 14 A
12 V3: 8 A



L'unità non è certo bella a vedersi, ma funziona egregiamente.

PER far funzionare a dovere un PC non ci vuole un alimentatore grande, ma un grande alimentatore – si potrebbe dire parafrasando una nota pubblicità, recentemente riproposta sulle reti televisive.

Un'affermazione che fa sorridere, ma che non è troppo lontana dalla realtà, come più volte abbiamo indicato in queste pagine. Fidarsi del numero di Watt strillati sulla confezione di un alimentatore (PSU in gergo) non è il modo migliore per scegliere il modello più adatto: spesso, delle buone PSU con dati di targa inferiori sono capaci di risultare incredibilmente più efficienti di unità di marche sconosciute che tendono a fornire dati fuorvianti agli incauti acquirenti.

I 600 Watt dell'iGreen Power non stupiscono come misura, ma andando a osservarlo più da vicino, è facile scoprire un piccolo gioiello. Non solo l'efficienza è piuttosto elevata (oscillando fra l'82% e l'85%), ma addirittura è uno dei pochi alimentatori dotati di due connettori per VGA, tradendo immediatamente la propria vocazione per sistemi SLI e CrossFire. Consultando le specifiche tecniche, si nota che sono disponibili ben tre linee da 12 V, che combinate sono capaci di fornire ben 456 Watt, da suddividere principalmente fra la CPU e le due VGA. Trattandosi di un nuovo prodotto, non poteva mancare un connettore a 6 poli compatibile con le motherboard per le velocissime CPU Core 2 Duo di Intel, difatti non abbiamo riscontrato alcun problema a far funzionare correttamente la piattaforma testata lo scorso mese, su cui erano installate due esigenti (in termini di potenza) Radeon X1900 XTX in modalità CrossFire. L'iGreen Power 600W, insomma, si è rivelato adatto anche alla configurazione più spinta, dotata di numerosi dischi in modalità RAID. L'unico suo limite sono i sistemi Quad SLI, che richiedono altre potenze in gioco, ma è risaputo che si tratta di configurazioni estreme cui sono necessarie componenti scelte in maniera certosina fra i top di gamma.

"Sono disponibili ben tre linee da 12 V"

Nonostante le elevate potenze in gioco, la rumorosità dell'iGreen Power è ai minimi livelli, grazie alla generosa ventola da 120 mm in dotazione. Il produttore dichiara soli 17 dB al minimo regime di rotazione, e possiamo confermare che l'alimentatore è effettivamente silenzioso. Alla massima velocità, "l'inquinamento acustico" sale a circa 28 dB, chiaramente udibili anche se non molto fastidiosi: probabilmente, le vostre VGA o CPU producono più rumore, a meno di aver installato dei costosi dissipatori. Tutte le buone qualità di questa PSU sono ulteriormente esaltate da un prezzo che, pur elevato, non raggiunge livelli stratosferici. 130 euro circa per un alimentatore potente e silenzioso, oltre che molto affidabile, ci sembrano una cifra adeguata.



Un ottimo alimentatore, che pur non raggiungendo alcun record, si rivela l'ideale compagno delle configurazioni più spinte, anche con doppia GPU. L'affidabilità e l'efficienza si attestano su livelli molto elevati. **8**

rappresenterà una via di mezzo fra la 7900 GTX e la 7900 GT. La 7950 GT conterà su un core funzionante a 550 MHz e su 512 MB di velocissime DDR3 a 1,4 GHz, oltre che su 24 Pixel Pipeline e 8 Vertex Pipeline. Il prezzo dovrebbe essere allineato a quello dell'attuale 7900 GT, quindi poco meno di 300 euro.

IL FUTURO DI ATI

Il noto sito The Inquirer (**www.theinquirer.co.uk**) ha avuto modo di fare due chiacchiere con Godfrey Cheng, direttore marketing di ATI, che ha dato qualche anticipazione sui prossimi progetti dell'azienda canadese. Fra le priorità non poteva mancare un'evoluzione della tecnologia CrossFire, che entro breve riuscirà a fare a meno della schema Master per funzionare, rendendo più semplice l'aggiornamento della configurazione. Cheng ha anche sottolineato l'importanza che ricoprirà la tecnologia Avivo per l'accelerazione delle operazioni di codifica e decodifica dei filmati: "Le funzionalità video sono nel DNA di ATI", ha orgogliosamente dichiarato, "abbiamo ingegneri che lavorano sul video dall'inizio degli Anni '90, e di conseguenza conoscono bene l'argomento". Staremo a vedere.



INTEL CERCA PERSONALE

Il colosso dei processori Intel sta cercando personale da inserire nel proprio organico degli "high performance graphic engineer", praticamente persone specializzate nello sviluppo di GPU. Rimane ancora da capire a quali progetti sarà destinata tale forza lavoro, sebbene sia facile ipotizzare che si troveranno a operare sull'integrazione di GPU nella CPU, un'idea che già AMD ha annunciato di rincorrere dopo l'annuncio della fusione con ATI.

GENIUS TWINWHEEL FORCE FEEDBACK

Produttore: Genius
Distributore: Genius
Internet: www.geniusnet.com.tw
Prezzo: € 69

Caratteristiche Tecniche
Numero assi: 2
Numero pulsanti: 12
Force Feedback: Sì

IL mercato, ultimamente, è invaso da volanti in grado di funzionare sia su PlayStation (1 e 2), sia sul PC.

Nonostante i giochi di guida per console siano meno "nobili" dal punto di vista simulativo, e di conseguenza non necessitino di periferiche di incredibile qualità, abbiamo potuto testare alcuni modelli eccellenti, come il Driving Force Pro di Logitech, ottimo da impiegare per i giochi arcade su console, così come per le simulazioni più serie e impegnative, quali *GTR 2*.

Il modello proposto da Genius, pur se economico, non si presenta male e, sebbene sia realizzato interamente in plastica, riesce a trasferire una discreta sensazione di solidità. Il sistema di ancoraggio è basato su tre piccole ventose unite a un pistone regolabile che schiaccia la periferica contro la scrivania, rendendola praticamente immobile. La pedaliera, molto leggera, è dotata di gommini antisdrucciolo decenti, che la rendono piuttosto stabile. Purtroppo, la corsa del gas e del freno non è molto lunga, di conseguenza è necessario un piede sensibile per dosare al meglio frenate e accelerazioni.

"Il Force Feedback è incredibilmente violento e ingestibile"



Siamo rimasti stupiti dall'assenza delle farfalle per il cambio, sostituite da due piccoli pulsanti raggiungibili con gli indici, non particolarmente comodi. Si sono rivelati, invece, ben raggiungibili tutti gli altri tasti, compresa la croce direzionale, che torna utile nella navigazione dei menu del display LCD in giochi come *GTR 2* e *rFactor*.

L'installazione del TwinWheel Force Feedback è immediata: connettete la periferica, installate i driver e tutto sarà pronto per giocare. Il pannello di controllo è abbastanza ricco di opzioni, anche se manca quella fondamentale per separare gli assi, così da sfruttare il massimo della sensibilità sia sull'acceleratore, sia sul freno. La prova in pista con il Force Feedback disabilitato non ci ha deluso, considerando che si tratta di una periferica a basso costo: si riesce a pennellare abbastanza degnamente le curve, sebbene i gradi di rotazione siano poco più che 200, ben lontani dai 270° (o addirittura 900°) dei modelli più blasonati. I dolori arrivano quando si attiva il Force Feedback, incredibilmente violento e ingestibile.



Nonostante sia interamente in plastica, il TwinWheel è piuttosto robusto.

Anche abbassando la potenza, le sollecitazioni al volante sono brusche e incapaci di trasferire le corrette sensazioni al pilota, che percepirà solo dei poco credibili scossoni alle braccia.

Non ci sentiamo, dunque, di consigliare il TwinWheel agli appassionati di simulazioni di guida, ma considerato il basso prezzo e la compatibilità con la popolarissima PlayStation 2, questo volante potrebbe soddisfare le esigenze di chi intende divertirsi con giochi arcade ed esaltarsi con potenti quanto irrealistici effetti di vibrazione.



Un volante dalle pretese moderate, che però costa poco e funziona anche sulla PlayStation 2. Adatto per qualche partita a giochi di guida arcade, ma assolutamente inutilizzabile per simulazioni più serie.

5½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

NEED FOR WHEEL

Chi vuole una periferica di controllo di elevata qualità, espressamente dedicata alla simulazione di guida su PC, starà attendendo con ansia il G25 di Logitech. La potenza e precisione del Force Feedback saranno affidate a ben due motorini (una novità non da poco), che faranno vibrare con decisione la ruota, capace di ben 900° di rotazione. Non mancherà un cambio laterale a pomello, che potrà funzionare in modalità sequenziale oppure a innesto diretto, tramite una ghiera comprendente sei marce più la retro. A corredare il tutto, ci saranno le rifiniture in pelle e, soprattutto, la presenza del pedale della frizione, che renderà ancora più avvincenti le bagarre in pista.
Iniziate a risparmiare, però: si tratterà di un'edizione limitata, che verrà venduta a ben 299 euro.



SONY ERICSSON K800i



Produttore: Sony Ericsson
Internet: www.sonyericsson.com
Prezzo: € 499

PRIMO telefonino della nuova serie "Cybershot", il Sony Ericsson K800i ha debuttato in Italia lo scorso giugno, con notevole ritardo rispetto agli altri Paesi europei in cui è già in commercio da diversi mesi.

"Cybershot", per chi non lo conoscesse, è il marchio utilizzato da Sony per le proprie fotocamere digitali, perciò una serie di cellulari con lo stesso nome ammicca all'elevato standard di qualità fotografica offerto da questa nuova famiglia di terminali.

In effetti, da questo punto di vista il telefono non delude, e lo stesso look della parte posteriore del terminale ricorda molto quello di una fotocamera digitale di tipo tradizionale. Interessante anche la radio FM integrata che, finalmente, dispone di funzionalità RDS (solitamente assente nella maggior parte delle radio incorporate, come quelle di Nokia) e che permette di non doverla risintonizzare al cambio di frequenza dell'emittente.

Da un punto di vista più prettamente ludico, il K800i, pur non essendo il massimo, risulta abbastanza soddisfacente: l'ampio display TFT è molto buono, con una risoluzione video di 240x320 e cromatica di 262.000 colori. Discreta anche la memoria di 64 MB, ulteriormente espandibile fino a 1 GB grazie alle nuove "Memory Stick Duo" di Sony (le stesse della PSP, in pratica).

Un po' più deludente l'ergonomia: pur disponendo di una buona impugnatura, il Sony Ericsson K800i ha tasti piccoli e troppo ravvicinati, decisamente poco adatti ai giochi d'azione. Anche l'autonomia della batteria, a una prima impressione, non sembra proprio eccelsa: i 950 mAh forniscono l'energia appena sufficiente per una "normale" giornata di utilizzo.

Il prezzo, considerati tutti gli "optional", pare adeguato, anche se un videogiocatore tradizionale, probabilmente, non sa che farsene di una fotocamera di qualità.

Non male, considerate le funzionalità. A un giocatore poco interessato a musica e foto, il prezzo potrà apparire eccessivo. 7½

- Buona memoria
- Ottimo display
- Tastiera minuscola e scomoda
- Autonomia un po' "risicata"

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato
DONALD DUCK'S QUEST



Dagli sviluppatori tedeschi di Living Mobile, è arrivato *Donald Duck's Quest*, simpatico rompicapo con protagonisti l'inossidabile Paperino e tutti i paperi della famiglia Disney. Il gioco, articolato attraverso 42 livelli, racconta la trama dell'ennesimo tentativo, da parte della Banda Bassotti, di svaligiare il deposito di Zio Paperone. Per prevenire il furto, bisogna guidare Paperino, disponendo frecce direzionali in posizioni strategiche in tutto il livello. I primi schermi sono facili, gli ultimi impossibili (o quasi). Una chicca, per gli amanti del genere...

- Produttore: Living Mobile
- Prezzo: € 5
- Piattaforme (più diffuse): Motorola Serie "C", E1000, T720, T720i, Serie "V", Nokia Serie 40, 50, 60, 2650, 5100, 5140, 8910i, N-Gage, Serie N, Panasonic VS3, Samsung Serie "SGH", S100, X400, X600, Z100, Z300, Z500v, ZM60, Sharp Serie "sh", Serie "GX", Siemens C65, C75, CX70, CX75, M65, S55, S65, S75, SX1, Sony Ericsson K500i, K700i, K500, K700i, T610, V600i, V800, Z1010, Z800
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.livingmobile.net

Un puzzle-game senza pretese e adatto a ogni tipo di terminale. Sempre che vi piacciano i rompicapi... 7½

Provato
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE



Seguito del primo rivoluzionario (almeno considerata la piattaforma) *X-Men Legends, Rise of Apocalypse* ne riprende le principali caratteristiche, sia dal punto di vista grafico, adottando lo stesso motore isometrico basato su semplici ma efficaci sprite animate, sia dal punto di vista della giocabilità, essenzialmente rappresentata da un GdR cooperativo d'azione e avventura. Ancora una volta "cooperativo" è la parola chiave. In *Rise of Apocalypse* si gestisce una squadra di quattro supereroi, di cui uno controllato direttamente dal giocatore. Gli altri tre personaggi, nella modalità in solitario, sono gestiti dalla mediocre Intelligenza Artificiale della console, ma è possibile (ed è questo il bello) utilizzare la connessione Bluetooth per giocare in multiplayer cooperativo con altri tre amici. Ciò premesso, bisogna dire che, in multiplayer, il gioco è fantastico; in solitario, viceversa, è un'esperienza frustrante.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage, N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Il voto rappresenta una media tra le due diverse modalità: "5" per il gioco in solitario, "8" per il multiplayer via Bluetooth. 6½

La rivincita degli ex

Gli ex cui ci riferiamo sono le nuove distribuzioni, graficamente rivedute e stilisticamente corrette, di vecchi titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi. Bandai ha annunciato, infatti, l'imminente pubblicazione di quattro riedizioni di altrettante vecchie glorie: *Moon Patrol EX* è la versione migliorata dell'omonimo coin-op/sparatutto a scorrimento orizzontale dell'82 di casa Williams, con un nuovo look, armi e diversi power-up. *Double Dragon EX* è il remake del picchiaduro dell'86 (anch'esso un coin-op, ma realizzato da Technos). Anche in questo caso, il motore grafico ha subito un lifting di tutto rispetto, con nuovi personaggi e ambientazioni. Per molti, il titolo *Dark Castle* non significherà nulla, ma per chi ha posseduto un Mac si tratta di un titolo storico: dominando le classifiche di vendita dall'87 al '90 per i giocatori di casa Apple (con un catalogo che, per la verità, non eccelleva per vastità di proposta), è stato forse il primo vero horror game della storia. Un misto tra piattaforme, avventura, azione ed esplorazione, *Dark Castle EX* ripropone essenzialmente le stesse tematiche e lo stesso gameplay del titolo originale. Vecchia conoscenza per i possessori di NES, infine, è il divertante *Bases Loaded*, gioco di baseball realizzato (all'epoca) su licenza della Major League Baseball (la federazione professionistica americana) da Jaleco. *Bases Loaded EX*, al contrario, non vanta alcuna licenza ufficiale. In compenso, la versione per cellulare disporrà di una modalità di gioco inedita: "homerun derby" che, unita all'editor di giocatori e alla conseguente possibilità di creare dei team personalizzati, non dovrebbe far rimpiangere la perdita di "ufficialità".



Il Sistema GIUSTO

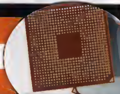


I Core 2 rivoluzionano due dei tre sistemi, favorendo anche quello base, che approfitta della diminuzione di prezzo degli Athlon 64 X2 per aggiudicarsi un veloce 3800+. Quedex spazza via i single core da tutte le configurazioni, per la felicità di chi attende *Crysis* con la giusta impazienza.

INTEL COLPISCE ANCORA

Il Core 2 E6600, un processore di fascia medio-alta in grado di superare nel benchmark il costoso FX-62, ben sintetizza il prepotente ritorno di Intel. In pratica, la nuova famiglia di CPU ha ripristinato in poche settimane la situazione di mercato del 2003, che vedeva i Pentium4 vincere nei benchmark e gli Athlon XP tentare di aggiudicarsi l'attenzione di chi punta a effettuare degli upgrade tenendo sott'occhio il portafogli. A trarre vantaggio da questa rinnovata rivalità sono gli appassionati di hardware, che nel giro di un mese hanno visto diminuire drasticamente il prezzo delle CPU single core sui listini dei negozi, e scomparire i Pentium D dalle tabelle dei benchmark. La scalata dei MHz e l'epoca della fallimentare architettura NetBurst sono finalmente finite: nei prossimi mesi, utilizzare due o quattro processori in grado di surclassare l'architettura Cell della Playstation 3 non sarà più un privilegio di pochi, ma la norma.

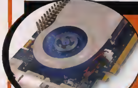
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme X6800 € 1.100**
  Socket 775 – 2,93 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Intel Core 2 Duo E6600 € 350**
  Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit
- **SISTEMA BASE: AMD Athlon 64 X2 3800+ € 195**
  Socket AM2 – 2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz – 64 bit

L'arrivo dei Core 2 di Intel scatena una vera rivoluzione, che interesserebbe anche la CPU del Sistema base, se AMD non fosse corsa ai ripari riducendo drasticamente il prezzo dei suoi Athlon X2. I due sistemi più costosi acquisiscono una potenza di calcolo superiore a quella offerta dall'FX-62, e tutte le configurazioni passano al dual core.

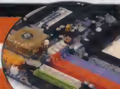
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.100**
  PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X1800 GTO € 200**
  PCI-Express – 256 MB – GDDR3 1GHz – 256 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0
- **SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 150**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora legata agli Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli più recenti.

▼ SCHEOA MAORE



- **SISTEMA IDEALE: Gigabyte GA-G1975X € 260**
  Intel 975X Express – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 8/16x – 2 PCI-E 4x – 2 PCI – 4 SATA 3 Gb – 1 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit A89 Pro € 180**
  Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
  nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

I chipset Intel trovano posto nelle due configurazioni più costose, mentre il Sistema base rimane legato all'eccellente nForce 570. La scheda madre del Sistema ideale supporta la modalità Crossfire tramite due connettori PEG che si suddividono le 16 linee PCI-E del Northbridge. Tutte le piattaforme sono munite di controller SATA 300 MB.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair 8500 € 516**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.2 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 G8 Corsair 6400C4 € 145**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Le memorie DDR2 800 MHz delle due con figurazioni più economiche si differenziano solo per le latenze, leggermente inferiori nel caso delle Corsair. Il Sistema ideale sfrutta, invece, dei costosi moduli da 1066 MHz, perfetti per assecondare le capacità di overclock del velocissimo Core 2 Extreme.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370
19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms

■ SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16 x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sui DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380
150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 115
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 95
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta le 10.000 rotazioni al minuto del più recente Raptor, per garantire uno straordinario tempo di accesso ai dati. Le configurazioni più economiche offrono molti GB di spazio all'installazione dei giochi e adottano l'interfaccia SATA di seconda generazione, comprensiva di NCQ. Tutti i modelli sono muniti di 16 MB di memoria buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.783,99 (limite 5.500)	€ 1.814,99 (limite 2.200)	€ 1.049 (limite 1.200)

FREDDO SILENZIO

I dissipatori per CPU completamente passivi non sono adatti a chi ama overclockare, ma sono perfetti per i giocatori che apprezzano appieno il silenzio. Ecco tre modelli adatti alle CPU più bollenti.

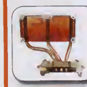
Cooler Master Hyper 6
€ 56
Un voluminoso e pesante blocco di rame da 1 Kg e 120 mm di altezza. I lati sono pronti ad accogliere delle ventole aggiuntive, ma le 6 pompe di calore affogate nelle lamelle sono sufficienti a estinguere l'ardore dei Pentium4 e dei Sempron per socket 754.



Thermaltake Sonic Tower
€ 42
Sei torri di alluminio composte da 110 alette, per il dissipatore più ingombrante del mercato. Adatto solo ai tower più spaziosi, riesce a raffreddare i bollenti spiriti dei Pentium D e degli Athlon 64 per Socket 939.



Silverstone Nitrogon NT01
€ 37
Tre pompe di calore che raggiungono un radiatore completamente in rame. Il design sottile lo rende compatibile con gli angusti case degli HTPC, i Pentium M e i Celeron meno veloci. Può montare due ventole da 60 mm.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA

Il disco su cui pensavamo di salvare tutte le partite del mondiale in formato MPEG2 si è rivelato meno capiente del previsto? Niente paura, è tempo di fare conoscenza con i GibiByte, l'unica misura relativa alle memorie digitali ufficialmente riconosciuta dagli standard internazionali. La sconcertante scoperta non ci impedirà di verificare l'efficienza del nostro G5 e di tentare di avviare *Oblivion* utilizzando delle GPU create nel lontano 2002. Se abbiamo il giusto quantitativo di MebiByte, d'altronde, perché fermarsi davanti a dei semplici shader?

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SCATTOSITÀ TITANICA

Ho un problema di mouse con il bellissimo *Titan Quest*. Il cursore si muove a scatti, compromettendo la godibilità del gioco. La cosa avviene anche nei momenti tranquilli dell'azione, quando non ci sono grandi movimenti di nemici sullo schermo. Il mio PC dovrebbe comunque gestire le situazioni più caotiche senza indugi, considerando che è composto da un Athlon 64 4000+ e una GeForce 7900I

Andrea



Come se non bastassero le orde nemiche, a complicare ulteriormente la vita del nostro alter ego nelle ere antiche sono i programmi di gestione del mouse, quali l'Intellipoint di Microsoft e il Setpoint di Logitech. Nella tua mail hai specificato di possedere un mouse USB di quest'ultima casa:per aggirare il problema, quindi, dovrai lanciare l'utility MSCONFIG utilizzando la casella **Esegui** del menu **Start** e, dalla sezione **Avvio**, togliere il segno di spunta alla voce **Logitech Setpoint**. In questo modo, potrai evitare che l'utility si avvii automaticamente in background durante le sessioni al PC che intendi dedicare a *Titan Quest*, ma non eliminerai i driver della periferica, indispensabili nel caso tu voglia sfruttare il movimento laterale della rotella. In alternativa, conquisterai la piena fluidità del cursore eseguendo il gioco in finestra. Approfitto della tua domanda per rispondere ai lettori che lamentano l'impossibilità di utilizzare il G5 di Logitech alla massima sensibilità: se a 2.000 dpi il cursore del mouse è controllabile nei giochi, ma ingestibile nei menu di Windows, è necessario aggiornare il firmware della periferica, scaricando il programma di update dalla sezione di supporto del sito **www.logitech.it**. La versione 1.1 del firmware consente di trovare il giusto compromesso tra precisione di fuoco e velocità di spostamento, eliminando la necessità di variare la risoluzione nel passaggio tra le applicazioni e offrendo una maggiore affidabilità durante i deathmatch.



Il mouse G5 di Logitech funziona al meglio solo aggiornandone il firmware alla versione 1.1.



Titan Quest ha qualche problema con i programmi di gestione dei mouse di Logitech, Microsoft e Razer.

OBLIVION IN BIANCO

Ho un problema con il fantastico *Oblivion*. Il filmato iniziale e la creazione del personaggio si svolgono senza incertezze, ma sin dalle prime immagini nella prigione tutte le texture dell'ambiente sono completamente bianche. Ho letto sulla confezione del gioco che la mia vecchia Radeon 9200 non è ufficialmente supportata. Pensi sia questa la causa?

Pollum



Il tuo intuito non ti inganna: *Oblivion* può funzionare solo in presenza di schede con supporto ai Pixel e Vertex Shader 2.0 o 3.0, mentre la tua 9200 è limitata alla versione 1.1. La comparsa di un ambiente completamente bianco nel gioco accompagna tutte le VGA della generazione DirectX 8, che include le GeForce 4200, 4400 e 4600 e i Radeon 8500. La bellezza complessiva di *Oblivion* giustificherebbe l'acquisto di una scheda decisamente più recente (solo Radeon X1600, GeForce 6600

Lo sfuggente KibiByte

I dischi da 400, 500 e 750 GB oggi in commercio offrono ai possessori di PC uno spazio in cui immagazzinare dati pari a quello dei supercomputer dello scorso decennio. Ad accompagnare tanta libertà di archiviazione, però, vi è spesso la delusione di ritrovarsi, a formattazione eseguita, con un disco di capacità comunque inferiore a quella pubblicizzata dal produttore. In realtà, Seagate, Western Digital, Hitachi e Samsung non fanno altro che indicare con precisione il valore espresso dalla parola GigaByte, che utilizzando il prefisso Giga (derivante da un termine in lingua greca che significa gigante) indica un miliardo di byte. I sistemi operativi, adeguandosi all'uso comune, impiegano invece erroneamente i termini KiloByte, MegaByte e GigaByte per indicare quelli che sono i KibiByte, i MebiByte e i GibiByte, ovvero delle unità di misura multiple di potenze binarie. Se il KibiByte (Kilo Binary Byte) ci giunge nuovo è perché anche noi abbiamo sempre abbinato al termine KiloByte la cifra di 1.024 Byte, mentre in realtà il valore espresso dal prefisso Kilo è 1.000 Byte. Un hard disk da 500 GigaByte può quindi contenere solo 465 GibiByte da 1.024 MebiByte ciascuno. Windows Vista e le distribuzioni Linux future offriranno la possibilità di visualizzare i valori di spazio sia in KibiByte, sia in KiloByte, diminuendo il disorientamento di chi si ritrova con dei dischi apparentemente meno capienti del dovuto.



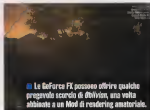
GT e superiori riescono a restituire efficacemente lo splendore di Tamriel), ma se vuoi cimentarti in una serie di esperimenti volti a eseguire *Oblivion* sulla tua configurazione attuale, non puoi che visitare il sito **www.oldblivion.com** (in inglese). Creato da un programmatore indipendente, il sito contiene, nella sua sezione di download, un programma capace di tradurre gli effetti grafici del motore di gioco in un linguaggio compatibile con le schede DX 8. Nei forum del sito potrai trovare facilmente anche dei file .ini creati appositamente per i Radeon 9000, 9200 e 9250, che vanno messi nella cartella **Documenti\My games\Oblivion**. Una volta lanciato il file **oldblivion.exe** dovresti trovarti in una prigione renderizzata correttamente, sebbene al livello di dettaglio minimo. Il programma in questione non può, però, offrire un'esperienza di gioco soddisfacente, essendo poco stabile e producendo immagini decisamente poco fluide. *Oldblivion*.exe andrebbe preso in seria considerazione solo dai possessori di GeForce FX 5600 e 5700, dato che consente alle vecchie GPU NV30 di attivare qualche effetto visivo altrimenti troppo impegnativo.

COLLEGAMENTI DA CONTROLLARE

Spesso, il mio Athlon 3000+, appoggiato alla scheda Abit KV7, non riesce a raggiungere la fase di boot, bloccandosi senza speranza in una delle schermate successive al POST. Mi trovo, così, a dover resettare e riavviare il sistema più volte, osservando un messaggio legato all'aggiornamento dell'ESCD, che viene completato con successo in media una volta su tre. Ho sostituito la batteria del BIOS nella speranza di uscire dalla situazione di stallo, ma senza successo.

Valery

L'Extended System Configuration Data è un insieme di dati che riassume le caratteristiche dell'hardware Plug and Play installato nel PC. A ogni avvio, il BIOS rileva la presenza di schede negli slot PCI, PCI-E e AGP, rinnovando i dati dell'ESCD in presenza di un nuovo componente o nel momento in cui viene cambiata posizione a una delle schede già installate. Se l'ESCD viene riscritto a ogni avvio, significa che una delle schede o dei collegamenti elettrici della motherboard non è ben funzionante. Prova a cambiare slot PCI alla tua scheda audio, a reinserire la scheda video solo dopo aver eliminato ogni traccia di polvere dal connettore AGP e a controllare il corretto inserimento delle DIMM. L'ESCD viene resettato anche in presenza di una batteria scarica del BIOS, che però darebbe come sintomo più evidente un orologio di sistema sempre errato. Controlla che il BIOS possa salvare i dati ESCD nella memoria CMOS della motherboard, verificando che la voce **Force Update ESCD** sia disabilitata. Se non hai dovuto indirizzare manualmente qualche IRQ (operazione decisamente poco comune, nell'era di Windows XP) controlla anche che la voce **Resource Controlled By** sia impostata su **Auto**.



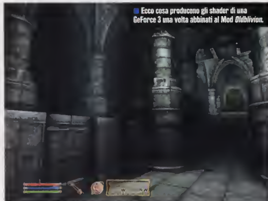
Le GeForce FX possono offrire qualche pregevole scorcio di *Oblivion*, una volta abbinate a un Mod di rendering amatoriale.

ACCESSO LENTO

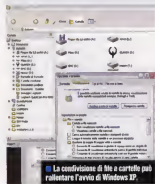
Utilizzando la porta ethernet inclusa nella motherboard nForce 2, ho collegato il mio PC in rete con quello di mio fratello, in modo da sfidarlo a *Quake* e condividere con lui la connessione a Internet. Abbiamo reso disponibile a entrambi i sistemi l'accesso e la scrittura di un disco USB esterno, che però sembra avere il potere di allungare notevolmente il tempo di avvio della mia postazione. Dopo aver effettuato la condivisione dell'unità esterna, la schermata azzurra di ingresso in XP dura circa un minuto. Ho provato a spegnere, accendere e scollegare il disco, senza riuscire a ridurre i tempi di attesa.

Stinger

Il rallentamento è causato dal tentativo di XP di accedere alle cartelle di rete condivise



Ecco cosa producono gli shader di una GeForce 3 una volta abbinati al Mod *Oldblivion*.

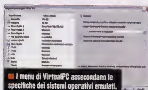


La condivisione di file a cartelle può rallentare l'avvio di Windows XP.

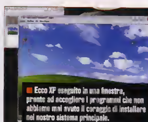


Solo per esperti Il PC dentro il PC

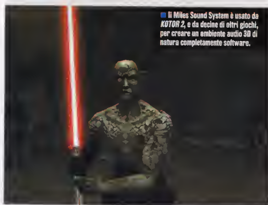
La possibilità di emulare un sistema operativo diverso all'interno di XP sembra aver risvegliato un forte interesse tra chi, da anni, tenta inutilmente di eseguire i giochi più datati, compatibili solo con il vecchio MS-DOS e le versioni a 16 bit di Windows. La risposta data a un lettore su questo argomento ha prodotto un fiume di domande, giustificando un approfondimento. La "magia" avviene grazie a VirtualPC, un programma gratuito prodotto da Microsoft e disponibile all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/virtualpc/default.mspx**. Una volta installato, VirtualPC permette, grazie a un semplice wizard, di creare delle macchine virtuali adatte ad accogliere MS-DOS, Windows 95, 98, ME, NT, 2000 e XP. Le impostazioni predefinite del programma assegnano a ogni sistema il quantitativo di RAM più adatto (i sistemi a 16 bit utilizzano, quindi, solo 256 MB della RAM, evitando i ben noti problemi di allocazione della memoria) e un disco rigido dalle dimensioni


I menu di VirtualPC assecondano le specifiche dei sistemi operativi emulati.

dinamiche, che prende forma in un file con estensione .vhd salvato nella cartella **Docmenti\Macchine virtuali**. Gli utenti più esperti possono modificare la posizione del file e definirne una grandezza statica, che si rifletterà in un disco dalle dimensioni immutabili all'interno dell'ambiente emulato. Le opzioni del programma permettono anche di assegnare una quantità specifica di memoria a ogni sistema. Al completamento del wizard, selezionando la macchina virtuale da noi creata e premendo il tasto **Esegui**, ci ritroveremo davanti a una finestra raffigurante il POST del PC, che sarà pronto ad accogliere i CD di installazione dei sistemi operativi. Il cursore del mouse verrà acquisito


Ecco XP eseguito in una finestra, pronto ad accogliere i programmi che non abbiamo mai avuto il coraggio di installare nel nostro sistema principale.

dalla macchina virtuale al primo clic, ma potrà essere trascinato all'esterno della stessa tenendo premuto il tasto **SHIFT destro**. Virtual PC non è utile solo per emulare i vecchi sistemi operativi, ma anche per generare delle installazioni "da battaglia" di XP, su cui installare programmi e applicazioni senza preoccuparci di ingolfare il registro. VirtualPC può essere eseguito a schermo intero, ma offre prestazioni ottime solo in presenza di CPU dual core. I giochi meno recenti, però, sono eseguibili fluidamente da tutte le CPU prossime ai 3 GHz accompagnate da 1 GB di RAM.


Il Miles Sound System è usato da *KOTOR 2*, e da decine di altri giochi, per creare un ambiente audio 3D di natura completamente software.

ancor prima di attivare il desktop. Tale operazione può richiedere molti secondi, soprattutto se i PC collegati non sono contrassegnati da indirizzi IP statici o utilizzano la condivisione semplice, priva di password. Per evitare il problema, seleziona **Risorse del computer** con il tasto destro del mouse e scegli la voce **Esplora**. Nel menu **Strumenti** raggiungi la voce **Opzioni Cartella** e la scheda **Visualizzazione**. Vi troverai la voce **Cerca automaticamente le cartelle e le stampanti di rete**, a cui dovrai togliere il segno di spunta. Una eccessiva lentezza in fase di accesso alle risorse condivise e gli errori relativi a unità di rete temporaneamente assenti sono spesso frutto di una errata configurazione della LAN. Per evitare problemi, assicurati di avere inserito entrambi i PC nello stesso gruppo di lavoro, poi utilizza l'opzione **Cerca Computer** per trovare il PC di tuo fratello e l'hard disk condiviso. Copiane, infine, il percorso di accesso nel wizard **Aggiungi risorsa di rete**, per far sì che il disco venga rilevato più rapidamente.

SCANSIONI INDESIDERATE

Seguendo uno dei consigli dello speciale sull'ottimizzazione del PC, ho effettuato uno scandisk e la deframmentazione del mio vecchio Seagate da 60 GB. Adesso, però, a ogni avvio Windows effettua una scansione che mi impedisce di utilizzare il PC per circa due ore. Devo tenere il PC acceso per sempre?

Nether



Il problema si presenta quando Windows trova un errore sul disco, ma non può correggerlo. La soluzione più rapida consiste nell'effettuare per l'ennesima volta lo scandisk, ma togliendo il segno di spunta alla voce **Controlla errori nel disco**. L'avvio immediato non risolverà, però, l'errore rilevato, che può essere riparato tramite la console di ripristino. Avvia il PC dal CD di installazione di XP e premi **R** per lanciare la console. Una volta davanti alla riga di comando, seleziona la partizione del sistema operativo e utilizza l'istruzione **chkdsk/r** per identificare i settori danneggiati e recuperare i file in essi contenuti.

DLL DELLA VECCHIA REPUBBLICA



Quando cerco di avviare *KOTOR 2* mi appare la scritta:

impossibile trovare il punto di ingresso_RIB_provider_library_handle@0 della procedura nella libreria di collegamento dinamico mss32.dll.

Dillo



La dll mss32 accompagna molti giochi, essendo il componente fondamentale del sistema sonoro Miles, utilizzato dai motori che vogliono offrire un buon posizionamento delle sorgenti sonore anche in assenza di schede con DSP dedicato. Per evitare che il problema si riproponga, cerca il file **mss32.dll** sul tuo hard disk (lo ritroverai più volte nelle cartelle dei giochi Valve, in quelle della serie *Medal of Honor*, tra i componenti di *Call of Duty*...) e copialo nella cartella di *KOTOR 2*. Se la ricerca sul disco non dovesse dare alcun risultato, il sistema più rapido per ottenere la dll che ti interessa consiste nello scaricare il demo del Miles Sound System all'indirizzo **www.radgametools.com/mssdown.htm**.



SOS Rapido Risposte brevi

D La mia Epox 4PCA3+ dimentica insistentemente l'ordine di priorità dei dischi SATA. In pratica, a ogni avvio devo entrare nel BIOS per evitare che il sistema indichi l'assenza del sistema operativo.

Simone

R Per far sì che il Southbridge ICH5R della scheda 875 di Epox mantenga le impostazioni di boot dei dischi SATA, è sufficiente aggiornare il BIOS della scheda. La versione che risolve il problema è la 33608, ma attualmente all'indirizzo **www-old.epox.nl/english/support/bios.php** è disponibile la 34812, capace anche di assicurare il funzionamento dei processori Prescott. Ricordati di effettuare l'operazione utilizzando la versione 8.54 dell'utility AWDFLASH e il comando DOS **awdflash 4pc34812.bin/sn/py/cc**.

D Volevo sostituire la mia vecchia GeForce FX 5900 con una delle schede AGP che avete indicato nel numero di luglio, ma la X800 GTO non mi convince appieno, avendo frequenze simili a quelle della mia VGA attuale.
Cosa mi consigli di installare su un PC con Pentium4 2,8 GHz e 1 GB di RAM?

Mattia

R Sebbene entrambe le GPU in questione operino alla velocità di 400 MHz, la X800 GTO esegue gli ultimi giochi molto più fluidamente di quanto non possa fare la vecchia FX 5900, grazie soprattutto a dei pixel shader più efficienti. Se desideri un balzo di velocità ancor più consistente, puoi puntare su una delle tante GeForce 7800 GS per slot AGP attualmente disponibili, che uniscono a delle buone prestazioni le più recenti funzioni di rendering.

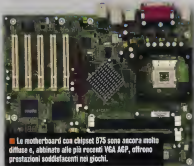
D Ho una motherboard Abit IL8, cui ho collegato un disco Western Digital SATA II completo di NCQ. Nelle caratteristiche del disco, però, SiSoft Sandra non rileva la presenza di quest'ultimo.
Ho provato a navigare tra le sezioni del BIOS relative al controller SATA, ma non ho trovato alcuna voce relativa a questa funzione. Il nome completo del disco è WD4000KS.

Gattsuru

R Il WD4000KS è un disco completo di 16 MB di memoria buffer e di tutte le funzionalità offerte dall'interfaccia SATA 300, quindi anche di Native Command Queuing. Perché tale funzione venga attivata in presenza del controller ICH7 della IL8, è necessario però installare l'Intel Application Accelerator scaricabile dalla sezione di supporto del sito **www.intel.it**. La versione compatibile con tutti i dischi più recenti è la 2.3.

D Non sono mai riuscito a collegarmi ai server di *Guild Wars* con il mio nuovo PC. A ogni tentativo, infatti, ottengo l'errore 058, relativo alla totale assenza di server online. Devo impostare manualmente qualche indirizzo IP, nonostante stia utilizzando la versione italiana del gioco?

Uocjat


Le motherboard con chipset 875 sono ancora molto diffuse e, abbinate alle più recenti VGA AGP, offrono prestazioni soddisfacenti nei giochi.

R Solitamente, il tuo problema è prodotto dall'azione di un firewall troppo solerte nel bloccare le porte TCP utilizzate dal gioco. Assicurati che il firewall di Windows XP dia libero accesso ai file **Gw.exe** e **Gwsetup.exe** entrando nelle proprietà della connessione principale e controllando l'elenco mostrato dalla scheda **Eccezioni**. Se ti appoggi a un router per collegarti a Internet, verifica che le porte TCP **6112** e **80** siano liberamente utilizzabili.


Gli appassionati di MMORPG devono programmare i loro router NetGear in modo che non impediscano il corretto funzionamento di *Guild Wars*.

D Da quando ho installato la patch 1.3 di *Call of Duty 2*, l'errore **Version mismatch** mi impedisce di combattere nelle battaglie.

Francesco

R L'errore **Version mismatch** può essere provocato dalla presenza di driver datati della scheda video o di un Mod incompatibile con l'ultima patch. Nel primo caso, il messaggio di errore farà riferimento a una periferica di rendering, nel secondo il problema apparirà esclusivamente nel momento in cui tenterai di collegarti ai server online, e sarà accompagnato dalla scritta **IWD Sum**. Puoi evitare la completa reinstallazione cancellando le cartelle dei Mod presenti nella directory del gioco, partendo da quelle che hanno uno spazio nel loro nome. Prima di effettuare qualsiasi cancellazione, crea una copia di sicurezza della cartella presente in **Main\Players**, in modo da non perdere i salvataggi effettuati con il tuo profilo.


Alcuni Mod possono impedire il corretto avvio di *CoD 2*, dopo aver applicato la patch 1.3.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER – le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico..

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Sottoporre a forme correttive collaboratori che presentano testi in ritardo o privi di immagini.
Gioco preferito: *LEGO Star Wars II*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Fornire preziose consulenze, naturalmente rendendo tutto più complicato possibile.
Gioco preferito: *Darkstar One*



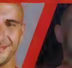
ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere recensioni dei suoi giochi preferiti mentre Raffaello Rusconi gli fa ascoltare Pezzali a tutto volume.
Gioco preferito: *GTR 2*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi e cattivi alle pizzate redazionali, poi lamentarsi se una forchetta gli si pianta nella mano.
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Borbottare a causa delle troppe cose da fare, per poi farle ugualmente, attendendo con apprensione i risultati.
Gioco preferito: *Battaglia per la Terra di Mezzo II*



YURI ABIETTI
Specializzato in: svegliare dalle [illegible] lavoro a [illegible] giorno. Anche se [illegible] una star del [illegible]
Gioco preferito: *Battaglia per la Terra di Mezzo II*



ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible] sempre un po' di [illegible] Yang di ogni [illegible] essere molto [illegible] quando ce ne accorge
Gioco preferito: *CivCity Roma*

Come nella realtà!

I videogiochi sono sempre più realistici e vivi

QUANTE volte, in passato, abbiamo detto "come sarebbe bello se in questo gioco fosse possibile saltare oltre quel parapetto, arrampicarsi sul tetto o abbattere una parete invece che passarci intorno"? Anche la maggior parte dei nostri lettori che giocano da qualche anno avranno provato la stessa sensazione, e in più di un'occasione.

Quasi senza accorgercene, stiamo attraversando proprio la fase cruciale in cui i videogame diventano sempre più realistici e credibili. Basta pensare a *Oblivion* o *Prey* per rendersi conto che, dal punto di vista grafico, ci stiamo avvicinando al fotorealismo, ma non intendiamo limitare questo discorso alla componente "visiva". In *Company of Heroes*, oltre alla bellissima grafica, è presente un motore fisico di prim'ordine, che vi permette azioni impossibili in altri RTS. Ci vengono in mente gli strategici sulla Seconda Guerra Mondiale di qualche anno fa, in cui non era consentito abbattere gli edifici a cannonate; con questo splendido RTS è stato compiuto un ulteriore passo verso il traguardo della verosimiglianza a 360 gradi. E mentre la fantasia corre ai titoli che potremmo arrivare a giocare tra tre anni, non perdiamo di vista i capolavori del presente: *Company of Heroes* è uno strategico in tempo reale che passerà alla storia dei videogame per la propria bellezza, ma anche per la capacità di catturarci e per il livello di divertimento.

Toma, più puntuale del Campionato di calcio, *FIFA 07*. Al momento in cui scriviamo, infatti, non sappiamo ancora che destino avrà il Campionato più bello del mondo, ma è certo che *FIFA 07* si è dimostrato migliore del suo predecessore e la corsa allo Scudetto del miglior gioco di calcio su PC, quest'anno, è davvero aperta.

Just Cause si paracaduta sui nostri computer con un leggero anticipo rispetto alla data d'arrivo prevista: come leggerete nella recensione dell'integerrimo Fabio Bortolotti, mantiene solo in parte le sue promesse, ma di sicuro è il clone di *GTA* più acrobatico mai realizzato. In compenso, *LEGO Star Wars II* si conferma uno dei migliori titoli ispirati alla galassia di "Guerre Stellari": spade laser e mattoncini si amalgamano creando un'insospettabile Forza di divertimento.

Infine, dedichiamo qualche riga a *La Terribile Minaccia degli Invasori dell'Audiogalassia*, che non solo detiene il primato del titolo più lungo mai recensito da GMC, ma è la dimostrazione di come la passione, la fantasia e un po' di costanza riescano a fare dei piccoli miracoli. Si tratta di una splendida avventura grafica, che ricorda i fasti di titoli LucasArts e Sierra come *Maniac Mansion* e *Space Quest*, creata da un gruppo di giocatori di Torino e resa disponibile gratuitamente su Internet – sarete in grado di gustarla sia tramite il vostro browser in formato Flash, sia scaricandola sul computer. Complimenti a questo gruppo di amici, che ha saputo creare un gioco qualitativamente ineccepibile.

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE

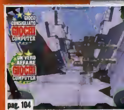
BUDGET



pag. 90


pag. 96


pag. 100



pag. 104



pag. 106



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Rispondere alle domande della redazione con altre domande, mentre è impegnato a fare tutt'altro.
Gioco preferito: *Oblivion*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES* e *GTR*... Anche della spiaggia... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *GTR 2*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, consegnando i testi *prima* del dovuto, perché per lui "Non c'è problema!"
Gioco preferito: *FIFA 07*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria
Gioco preferito: *GTA: San Andreas*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Rispolverare i vecchi amori in ambito MMORPG e prepararsi all'avvento di *The Burning Crusade*.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, senza fare mai la figura del saputello.
Gioco preferito: *Sacred Underworld*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare insistenti mail per chiedere insistentemente se la recensione va fatta o no. Un po' insistente.
Gioco preferito: *Fahrenheit*



■ Per quanto il gioco sia un RTS, la telecamera al massimo dello zoom ricorda sparatutto come *Call of Duty*



■ Osservare la situazione dal punto di vista delle truppe può essere utile per determinare le posizioni più protette.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMPANY OF HEROES

Dopo la "Banda di Fratelli", un altro gruppo di eroi va all'assalto della Fortezza Europa!

IN ITALIANO

CoH viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano per quanto riguarda confezione, manuale, programma e sottotitoli per i dialoghi. Solo il parlato, dunque, resterà in inglese. Il doppiaggio in lingua originale è comunque ottimo, e molto cinematografico. Il gioco sarà disponibile unicamente in versione DVD.



UN nuovo RTS ispirato alla Seconda Guerra Mondiale... Dovrebbe bastare tale unione tra le parole "RTS" e "Seconda Guerra Modiale" per far emergere uno spontaneo "Ancora?" dai petti dei giocatori, che questi due generi, oltre che sul PC, se li trovano anche sotto il letto.

Se, leggendo le anteprime di *Company of Heroes* avete avuto questo umano e comprensibile moto... ripensateci! È vero, il nuovo gioco di Relic *Company of Heroes*, è uno strategico in tempo reale che ripercorre gli ormai stravisti episodi della liberazione dell'Europa dagli sbarchi del D-Day in avanti: ma mai, prima d'ora, le battaglie per le spiagge, per il controllo delle retrovie alle spalle dei punti di sbarco, e per la liberazione della Francia erano state ricostruite con questa frenesia, realismo grafico, varietà tattica e profondità strategica in un RTS.



Non solo *CoH* riesce nell'apparentemente impossibile impresa di mischiare la giocabilità di titoli come *Warhammer 40.000: Down of War* (sul cui motore è in parte basato) alle visioni e al ritmo cinematografico di produzioni quali "Salvato il Soldato Ryan" di Spielberg o la serie televisiva "Banda di Fratelli", ma inietta in questa ricetta abbastanza innovazione da far sembrare l'intera esperienza, per una volta, genuinamente fresca e originale – una seconda impresa, lasciatecelo dire, non da poco!

Il gioco inizia con un ottimo tutorial, diviso in quattro parti, che introduce in modo chiaro e completo i principali concetti di *CoH*: movimento, combattimento, impiego tattico di fanteria e veicoli (incluse le loro abilità speciali) e, soprattutto, l'importante aspetto del "controllo operazionale del campo di battaglia" – un elemento su cui torneremo più tardi, e che rappresenta forse l'elemento più interessante di *Company of Heroes*. Gli appassionati di RTS saranno già familiari con molti degli elementi esposti e, in particolare, i veterani di *Down of War* riconosceranno alcune delle peculiarità che lo avevano reso grande, ma il tutorial dedica ampio spazio anche alle novità di questo titolo, e il nostro consiglio è di completarne ugualmente le quattro parti. In questo modo, vi ritroverete pronti a giocare con solo la marginale necessità di dare un'occhiata al manuale quando necessario.

> "L'aspetto visivo è semplicemente straordinario"

CAMPO DI ADDESTRAMENTO

Le unità di *CoH* sono essenzialmente di due tipi: squadre di fanteria e veicoli, mentre il gioco prevede la presenza sul campo di battaglia di elementi di supporto (come mine, cannoni anticarro e bunker) e di "potenziamenti" (un buon esempio sono le mitragliatrici leggere abbandonate dalle squadre nemiche distrutte) in grado di aumentare la capacità di combattere dei gruppi che li raccolgono.

Altri potenziamenti (come i mitragliatori anti-fanteria) possono essere costruiti o montati sui veicoli dalle unità di genieri, e queste ultime hanno la capacità di costruire in tempo reale sbarramenti di sacchetti di sabbia, di usare cariche d'esplosivo per abbattere le fortificazioni nemiche e di intervenire in altri modi sul campo di battaglia per migliorare la situazione tattica del nostro schieramento – il più delle volte agendo sotto il fuoco nemico!

CoH presenta solo due eserciti: americani e tedeschi nel periodo della liberazione dell'Europa. Nella campagna in single

NEL DVD

Sul DVD demo allegato all'omonima versione di GMC di questo mese, troverate il demo di *Company of Heroes*: 1,5 GB di gioco che consentiranno di sostenere il tutorial e di partecipare alla prima missione della campagna.

LA MIGLIOR DIFESA È LA DIFESA

Quando si selezionerà una squadra di fanteria, muovendo il puntatore per la mappa vedremo apparire dei piccoli "cerchi" colorati sul terreno: essi indicano non solo dove si posizioneranno i soldati che la compongono se la sposteremo in quel punto, ma che livello di protezione riceveranno dall'ambiente circostante. Verde indica un'ottima protezione (come quella offerta da un muretto di cemento), Giallo una protezione mediocre e Rosso una posizione esposta. Un piccolo scudetto sopra l'unità darà, a colpo d'occhio, la stessa informazione, in base a come sarà posizionata. Giocando, si scoprirà che la tattica migliore è spostarsi rapidamente da un luogo protetto all'altro – essere sorpresi mentre ci si trova in campo aperto è micidiale – proprio come avveniva nella realtà.

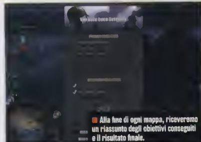




Potremo costruire fortificazioni intorno agli avamposti conquistati.



Alcuni veicoli specializzati sono in grado di eseguire operazioni particolari, come usare le lame da bulldozer per eliminare ostacoli anticarro.



Alla fine di ogni mappa, riceveremo un riassunto degli obiettivi conseguiti e il risultato finale.



Dalla mappa strategica possiamo osservare a colpo d'occhio la posizione delle nostre unità, dei nemici avvistati, delle risorse e la situazione dei controllo territoriale.

IL SOLDATO CHE FUGGE...



Le squadre di *CoH* possono trovarsi in tre condizioni: "Operativa" significa che l'unità è in grado di agire normalmente. "Soppressa" è una squadra che, essendo sotto il fuoco nemico, non è capace di agire al meglio. Infine, "Immobilizzata" è una squadra letteralmente inchiodata sul posto dalle pallottole e dai colpi in arrivo, e che probabilmente sta subendo gravi perdite. Oltre ad alleviare tali condizioni portando altre unità in supporto, il giocatore ha anche modo di utilizzare il comando "ritirata": le squadre selezionate saranno nuovamente in grado di muoversi alla massima velocità, ma si allontaneranno dal fronte a gambe levate e non potremo più controllarle finché non avranno raggiunto un luogo sicuro dove riorganizzarsi.

player, inoltre, sarà consentito parteggiare solo per i soldati a stelle e strisce.
A questo limite, il gioco ovvia fornendo una grandissima varietà di truppe e veicoli da schierare sul campo. La fanteria include, oltre ai già citati genieri, la normale fanteria di linea, "Panzergrenadier", paracadutisti, unità di supporto armate con mitragliatrici o armi anticarro, le inesperte reclute tedesche della "Volksturm", cecchini e così via. I veicoli a disposizione non si limitano ai tradizionali carri armati, ma potremo combattere con camion da trasporto, sidecar, mezzi semicingolati, unità antiaeree mobili (il cui fuoco è devastante anche contro gli uomini a terra) e vari tipi di mezzi specializzati (come i "Crocodile" americani, corazzati dell'arma del genio che, oltre a un lanciafiamme montato sulla torretta, erano muniti di una lama da bulldozer capace di aprirsi la strada tra gli ostacoli anticarro disseminati dagli avversari).

Ogni veicolo rappresenta un singolo mezzo, mentre le squadre di fanteria sono composte da un numero di uomini variabile tra uno e sei, in base al loro tipo e alle perdite subite. Particolari edifici possono reintegrare l'organico delle forze che hanno ricevuto delle perdite, mentre i veicoli, quando colpiti, non necessariamente saltano in aria: il gioco modella un semplice, ma efficace, sistema di danni per cui, per esempio, un carro può essere immobilizzato da un colpo al motore, o trovarsi con il cannone principale che non funziona. Tali danni sono riparabili nel bel mezzo della battaglia dai soliti genieri, ma è bene dire che, nel calcolare gli effetti di un colpo su un mezzo, il programma impiega un sistema di valutazione realistico, e se una cannonata da 88 millimetri centra un sidecar, nemmeno i genieri più esperti saranno capaci di recuperare qualcosa dalle due ruote e i quattro bulloni che ne rimarranno...

In compenso, molti mezzi, in particolar modo blindati e corazzati, hanno una valutazione di resistenza differente per i colpi che arrivano nell'area "frontale" (più corazzata) e per i proiettili che li colpiscono alle spalle: manovrare per portarsi dietro un mezzo nemico e colpirlo "dove fa più male" rimane, dunque,

MIGLIORAMENTI SUL CAMPO

Una delle capacità delle unità di genieri è quella di migliorare le prestazioni delle altre unità, in particolar modo dei veicoli. Per esempio, un carro americano Sherman M4, che inizia unicamente armato con un cannone da 75 millimetri (buono contro altri veicoli, ma un po' inefficace contro la fanteria), può ricevere una mitragliatrice pesante calibro .50 – assolutamente devastante contro obiettivi appiedati o poco protetti. Inoltre, i genieri possono rimettere in efficienza i mezzi danneggiati e assalire i veicoli nemici con micidiali cariche esplosive (le stesse usate per far crollare mura e distruggere bunker) – una tattica in cui i tedeschi erano specializzati.





I botti ben riusciti fanno volare in aria i nostri uomini come i migliori cascatori di Hollywood!



Distruggendo unità nemiche e compiendo azioni spettacolari, le nostre truppe guadagneranno "esperienza", divenendo più letali a difficili da mettere in rotta.



sempre il modo migliore per sbarazzarsi in fretta dei mostri d'acciaio.

IN ZONA D'OPERAZIONI

CoH utilizza il consueto sistema a strutture e risorse per reclutare le unità e attivare le loro abilità speciali, ma il modo con cui ciò viene gestito è assolutamente originale, ed è una componente fondamentale dell'atmosfera stessa del gioco.

Le risorse sono di tre tipi: uomini, munizioni e carburante. Gli uomini vengono reclutati a ritmo regolare da particolari edifici, e, fondamentalmente, servono a schierare le unità di fanteria e a rimpiazzare i soldati caduti. Le munizioni vengono prodotte da siti particolari collocati sulla mappa, e "spese" ogni volta che un'unità impiega un attacco particolarmente potente; ordinare a una squadra di fanteria di usare granate contro una postazione nemica, per esempio, consumerà munizioni. Infine, il carburante scaturisce anch'esso da depositi situati sulla mappa e viene consumato durante le operazioni con i veicoli.

La zona di battaglia è divisa in aree e ognuna di esse può essere o meno occupata, o controllata da uno dei due schieramenti. Per controllare un'area occorre che una propria unità di fanteria raggiunga la "bandiera" posta in prossimità del suo centro e si attesti nelle vicinanze per un certo periodo. Se nell'area vi sono depositi di munizioni o carburante, essi inizieranno ad aggiungere la loro produzione alla quota di risorse disponibili per le nostre operazioni. Tutto ciò, però, a una condizione: che l'area in cui il deposito è situato sia collegata al nostro Quartier Generale principale (ovvero, il punto della mappa da cui di solito iniziano le operazioni) da una zona ininterrotta di territorio sotto il nostro controllo – simulando, così, la possibilità di trasportare le risorse ottenute al centro di distribuzione principale.

> "Potremo tagliare le linee di rifornimento nemiche"

In parole povere, depositi collocati in zone circondate da nemici o territori non occupati non contribuiranno alla nostra produzione di risorse. Questa "regola" conduce a strategie molto interessanti sia negli scenari della campagna, sia nelle partite multiplayer. È possibile, osservando con attenzione la mappa strategica, rendersi conto che in un dato momento non è affatto necessario colpire il "grosso" delle truppe nemiche per portarsi in vantaggio: magari è molto più semplice ed efficace attaccare a sorpresa un territorio – con un po' di fortuna poco protetto – che, se conquistato, taglierà drasticamente i rifornimenti, nel migliore dei casi costringendo l'avversario a distogliere truppe dalla sua manovra principale per cercare di riconquistarlo. Un'ottima simulazione, sia pure con molte semplificazioni e su scala tattica, di ciò che patirono, per esempio, le truppe tedesche a Stalingrado, quando un'efficace attacco russo sui fianchi del loro schieramento isolò un'intera armata, vanificò i tentativi di salvataggio da parte delle forze rimaste fuori dalla "sacca", e costrinse i soldati intrappolati alla resa per mancanza di rifornimenti.







Potremo scegliere tra tra tipi di "compagnia", ognuna con vantaggi e svantaggi.



I carri e i mezzi pesanti possono sfondare "di forza" muretti e fortificazioni.



Negli scenari di *CoH*, ogni volta che si pensa di aver completato gli obiettivi arrivano altre cinque cose da fare....

L'ALBA DELLA GUERRA

Non ci stiamo riferendo all'invasione tedesca della Polonia, ma a *Warhammer 40.000: Down of War*, il precedente RTS di Relic ambientato in un futuro gotico/fantasy ispirato all'omonimo gioco da tavolo di Games Workshop.
In ogni confezione di *CoH* troverete, in regalo, una copia completa di *Down of Wor* - un'iniziativa quasi senza precedenti! Le due espansioni del gioco, *Winter Assault* e l'attesa *Dork Crusode*, dovranno eventualmente essere acquistate separatamente.





Ottenendo risultati sul campo guadagneremo "punti comando", da spendere per dare nuove abilità ai nostri uomini.

SCONTRI SENZA FINE

Company of Heroes può essere affrontato in due modi: la modalità "campagna" (una serie di scenari collegati che seguono le avventure della nostra "compagnia di eroi" in Europa e che devono essere completati in ordine) e la tradizionale modalità "skirmish", in cui due o più avversari si scontrano su mappe che ricostruiscono i principali paesaggi e campi di battaglia del vecchio continente nel periodo 1944-45. Questa seconda modalità è giocabile via Internet o LAN contro altri partecipanti in carne e ossa (alcuni contendenti possono comunque essere gestiti dal computer), oppure in solitario contro l'Intelligenza Artificiale.

VISIONI DI GUERRA

La campagna di *CoH* racconta, dunque, delle operazioni americane in Europa, dallo sbarco in Normandia all'avanzata verso la Germania, viste attraverso gli "occhi" di una compagnia di soldati d'élite. Come abbiamo già scritto, i riferimenti a "Salvate il Soldato Ryan" e a "Banda di Fratelli" sono, per usare un eufemismo, al limite del plagio, e in particolare il filmato introduttivo è l'inizio del film di Spielberg rifatto con la grafica del gioco.

Il che, però, ci conduce a un altro dei punti di forza di *CoH*: la grafica. Non è un'iperbole affermare che l'aspetto visivo è semplicemente straordinario e il livello di dettaglio è tale che, quando variamo lo zoom per osservare i nostri uomini da un punto di vista ravvicinato, la qualità grafica è paragonabile a quella di uno sparatutto in prima persona come *Call of Duty*. In effetti, sarebbe possibile prendere delle immagini di *CoH* al massimo livello di zoom e, mostrandole a un amico che non conosce il gioco, fargli pensare che si tratti di fotogrammi di un FPS, e non di uno strategico in tempo reale.

Le animazioni dei singoli uomini sono varie, fluide e realistiche, e li vedremo muoversi con prudenza in territorio nemico, sparpagliarsi e gettarsi a terra sotto il fuoco, incitare i compagni e compiere dozzine d'altre azioni che, durante la partita, danno l'impressione di assistere a un vero e proprio film visto dall'alto.

Altrettanto spettacolari sono gli "effetti speciali", soprattutto le conseguenze delle numerosissime esplosioni che tartasseranno i poveri paesaggi europei in cui combatteremo. Le mappe di gioco sono interamente "modificabili" dalle nostre azioni, mentre un sofisticato motore di leggi fisiche gestisce le parabole descritte da frammenti di case e zolle di terreno (nonché dalle sagome inerti dei soldati colpiti) scagliate in aria dalle cannonate e dalle granate dell'artiglieria. Le pallottole sollevano spruzzi negli specchi d'acqua e nugoli di schegge quando colpiscono bersagli solidi. Botti particolarmente clamorosi sollevano nubi di polvere che aleggiano sulla battaglia offuscando la vista, mentre i veicoli colpiti esplodono in mille pezzi o si arrestano sferragliando, divorati da incendi all'interno.

Il sonoro è più che adeguato, e su un sistema 6.1 con Audigy II come quello su cui abbiamo testato il programma sarà necessario abbassare il volume per evitare che i vicini chiamino la polizia.

L'OFFENSIVA PERFETTA?

CoH è un gran gioco e non esitiamo a definirlo uno dei candidati a "RTS dell'anno". I problemi da noi riscontrati sono, a livello globale, marginali, soprattutto se confrontati con l'esperienza offerta, ma vale la pena di accennarne ugualmente.

Il difetto più fastidioso è, probabilmente, la non perfetta gestione da parte dell'Intelligenza Artificiale delle truppe sotto il nostro controllo,



GURRE LIMITATE

Company of Heroes presenta solo due eserciti: niente russi, inglesi o italiani, dunque, anche se il sistema di gioco si presta senz'altro all'apparizione di queste armate in possibili espansioni o titoli successivi. Inoltre, la campagna è una sola ed è giocabile unicamente con gli americani: se volete controllare le forze dell'Asse dovrete creare una partita in "skirmish".



Una comoda "barra" con le icone di tutte le unità inattive consente di accedere rapidamente a ognuna di esse.



I relitti dei mezzi distrutti restano sulla mappa ostruendo il movimento.

IN ALTERNATIVA...

Warhammer 40.000: Dawn of War, Nov 04, 8
Basato su una versione precedente del motore di *Company of Heroes* e ambientato nell'universo gotico/fantascientifico di *Warhammer 40.000*, questo bellissimo RTS verrà distribuito gratuitamente con ogni confezione di *CoH*.

Codename: Panzers Phase Two, Nat 05, 8
La seconda puntata della "saga dei panzer" è un RTS molto bello, con buone pennellate di realismo e una trama interessante che lega le missioni. Il fatto che sia disponibile in italiano e a prezzo contenuto è la ciliegina sulla torta.

soprattutto quando vengono attaccate. Come in tutti gli RTS, il giocatore non può "essere dappertutto", mentre il computer ha il vantaggio di gestire le proprie truppe simultaneamente. Talvolta, però, capita che le nostre unità attaccate accettino le pallottole con filosofica rassegnazione, laddove è lecito aspettarsi che il comandante locale, quantomeno, faccia strisciare gli uomini verso il riparo più vicino.

Un po' più controverso è l'uso delle abilità speciali, come l'impiego delle granate: è vero che azioni come questa consumano le risorse di munizioni e, probabilmente, gli sviluppatori hanno deciso di lasciarne l'utilizzo solo al giocatore; è però altrettanto vero che, nella realtà, difficilmente i soldati pesantemente attaccati non si difendono perché "i colpi devono essere risparmiati per un altro momento".

Forse, una soluzione equilibrata sarebbe stata l'opzione, per il giocatore, di concedere a ogni unità la facoltà di usare o meno automaticamente le azioni speciali che richiedono risorse, garantendo flessibilità nelle reazioni automatiche della I.A. pur mantenendo un certo controllo. Infine, alcuni scenari della campagna sono francamente molto difficili perfino al secondo dei quattro livelli di difficoltà previsti e, talvolta, è inevitabile provare un pizzico di frustrazione di fronte all'ennesima mappa da ripetere da capo.

I più appassionati di storia militare potrebbero notare che *CoH* non è completamente fedele ai reali avvenimenti che accompagnarono la liberazione dell'Europa: le forze tedesche, per esempio, dispongono di più risorse rispetto alle loro controparti reali, mentre la geografia di alcuni scontri è stata modificata ai fini della giocabilità. D'altro canto, per essere un RTS, *CoH* riproduce molte cose (prestazioni dei mezzi, effetti delle varie armi) con sorprendente accuratezza, e il risultato è il giudizio bilanciato sulla sua "storicità" che trovate nella sezione dei voti parziali.

Complessivamente, comunque, *Company of Heroes* è uno dei titoli più belli e coinvolgenti apparsi sul nostro PC nell'intero anno, e non solo nel settore degli RTS. Volendo fare un paragone, potremmo dire che rappresenta nel proprio genere quello che, a suo tempo, *Call of Duty* fu per gli sparatutto in prima persona. Se imparare a giocare è semplice, organizzare un "blitz" con carri accompagnati da fanteria su semicingolati che recide i rifornimenti nemici proprio sul più bello della sua avanzata è un'esperienza elettrizzante, impegnativa e, soprattutto, unica.



I genieri sono capaci di costruire in breve tempo barricate fatte di sacchetti di sabbia.

Vincenzo Beretta 

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.companyofheroesgame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 1.1, 4 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Grafica eccezionale
- Ottimo sistema di "conquista e controllo"
- Battaglie frenetiche e, per un RTS, realistiche

- I.A. solo mediocre
- Alcune mappe sono troppo difficili
- Solo due eserciti disponibili per lo "skirmish"

Il meglio dei moderni RTS unito a parecchie idee innovative dà, come risultato, un'esperienza che amalgama il top dei wargame alla spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Semplice da imparare, strategicamente profondo e consigliato a tutti.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
9	8	9	8	7	7



Dal punto di vista grafico, *FIFA 07* è piacevole, anche se forse troppo carico di effetti.


In *FIFA 07*, oltre alle squadre di club, ci sono anche le nazionali. Come rinunciare a rivivere Italia – Francia?

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

FIFA 07

Il calcio? Roba seria. Almeno in versione digitale.

Notate come i due calciatori cerchino di prendere posizione per il colpo di testa.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per la telecronaca, curata, come in *FIFA 06*, da Fabio Caressa e Beppe Bergomi, voci di Sky. Il commento è decisamente buono, con frasi personalizzate in base ai giocatori (Adriano è l'Incredibile Hulk e Julio Cruz il Jardinero), e sostiene bene il ritmo della partita. Solo l'esperienza online, occasionalmente, potrebbe presentare dei contenuti in una lingua differente.



È passata una vita, è vero, ma ricordiamo il nostro primo incontro con *FIFA* come se fosse ieri.

Era il 1995, e un demo di *FIFA '96* faceva bella mostra di sé nella vetrina di un negozio di videogiochi della nostra città. Calciatori in 3D che sembravano veri... da non credere. Erano anni indimenticabili per chi li ha vissuti, perché le nuove capacità grafiche delle schede e delle console permettevano cose mai viste prima e aprivano agli appassionati possibilità che ancora oggi, più di dieci anni dopo, non sono del tutto esaurite. Quei *FIFA* non erano bei giochi di calcio, ma erano belli da vedere e – nelle edizioni *Road to World Cup '98* e *World Cup '98* – persino divertenti da giocare, anche se le partite finivano 12 a 11 con la maggior parte dei gol realizzati attraverso dribbling a tutto campo.

Poi, la serie ha avuto un inesorabile declino che non stiamo nemmeno a ricordarvi, fino a perdere di vista i suoi due obiettivi principali (il calcio e il divertimento) per concentrarsi su grafica e licenze ufficiali, aspetti che hanno stufato in fretta gli appassionati del pallone. Insomma, la stiamo facendo anche troppo lunga. Quello che vogliamo dirvi è che il vento è cambiato e, dopo anni tra la Serie B e la zona retrocessione, *FIFA* è tornato a essere un gioco da Serie A. Forse non da Scudetto, ma sicuramente in lotta per la Champions. Non pensate sia una bellissima notizia?

Noi sì, perché quando ci sono almeno due grandi avversari che si fronteggiano, entrambi fanno l'impossibile per essere migliori dell'altro. In questo caso – ovviamente – il rivale è quel *Pro Evolution Soccer 5* giustamente considerato la migliore simulazione di calcio, dalla quale i creativi di EA, già a partire dalla scorsa stagione, hanno attinto a piene mani per riportare la propria serie a livelli di eccellenza. *FIFA*, così, è diventato molto più credibile e rende un proprio punto di forza non tanto le tonnellate di dati disponibili e i loghi ufficiali, quanto ciò che fa del calcio reale lo sport più bello del mondo: la gioia di giocare il pallone con lo scopo di fare gol.

Tutto questo è possibile grazie al nuovo sistema di controllo, soprattutto se sfruttato con un buon joypad (ne parliamo qui a fianco). Con la palla è consentito fare tantissime cose partendo da un semplice presupposto: i calciatori professionisti, quando agiscono indisturbati, difficilmente sbagliano tiri e appoggi. Per questo, in *FIFA 07* capita di rado di provare quella fastidiosa sensazione d'impotenza che scatta quando si vuole passare la palla a un compagno e questa, inesorabilmente, finisce fuori o a un altro giocatore. Insomma, si gioca bene, con lanci, filtranti, uno-due, finte e tiri, tutte possibilità che s'imparano a gestire con una certa naturalezza in poco tempo. Sono talmente tante le opzioni (tra cui citiamo lo stupendo cross a brioche e lo stop a seguire nella direzione desiderata), che ogni situazione può essere risolta in grande libertà. Addio a quelle partite basate su passaggio rasoterra e tiro: qui si fa molto di più, semplicemente per il fatto che è appagante farlo. Grazie a *FIFA 07* si dà vita a contropiedi stupendi, ad azioni elaborate, a colpi a effetto, svariando su un campo da calcio dove gli altri giocatori si muovono in maniera intelligente.

EA Sports, infatti, ha messo al lavoro sull'Intelligenza Artificiale i migliori specialisti del mondo (calcisticamente parlando): i giapponesi. Un apposito team di monomaniaci della tattica ha studiato attentamente i movimenti dei calciatori reali, così da riproporli in maniera credibile sui monitor di *FIFA 07*. Il risultato è molto buono: sovrapposizioni, tagli, diagonali, pendoli difensivi. Il brutto – ed è questo uno dei limiti principali del gioco – è che non si possano

UN CONSIGLIO PER TUTTI

Se potete, gustate *FIFA 07* con un joypad anziché con la tastiera, in modo da sfruttare appieno tutte le funzionalità del gioco, come le finte e gli stop a seguire, che si gestiscono con la levetta di destra, oppure il bilanciamento e le tattiche. Noi lo abbiamo provato con il controller di Xbox 360 e ci siamo trovati molto bene.



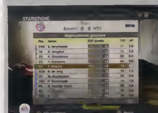


VITA DA MANAGER

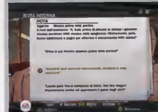
La Modalità Allenatore è davvero ben fatta. Potete scegliere una qualsiasi delle tantissime leghe presenti e disputare il relativo campionato con una squadra a piacere. Ciascuna, secondo il prestigio, avrà risorse e obiettivi differenti da soddisfare nel corso della stagione. Non solo dovrete giocare, ma anche gestire tutti gli aspetti di un club, dallo stadio al calciomercato, risolvendo anche piccoli problemi di spogliatoio che influiranno sul morale della squadra.



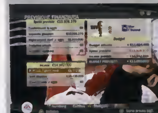
Ogni campionato ha un giornale sportivo che racconta le fasi salienti della stagione.



Al termine di ogni match, scoprirete quanto siano migliorati i vostri giocatori.



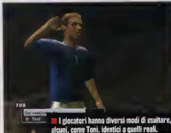
Dovrete risolvere alcune questioni con delle domande a risposta multipla.



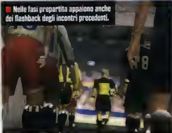
Le faccende economiche sono molto importanti, perché senza soldi non si fa nulla.



Il gioco a centrocampo è molto fluido e credibile, grazie ai tanti colpi possibili.



I giocatori hanno diversi modi di esultare, alcuni, come Toni, identici a quelli reali.



Nelle fasi prepartita appaiono anche dei flashback degli incontri precedenti.

creare moduli originali, e neppure modificare leggermente la posizione o dare indicazioni a uno dei calciatori in campo, ma sia obbligatorio utilizzare sempre uno degli studiatissimi schemi predefiniti. Non è consentito realizzare nulla proprio per evitare che qualche giocatore, messo nel punto sbagliato, si comporti in maniera assurda. E allora la I.A. finisce inevitabilmente ridimensionata, perché se funziona come squadra, non lo fa

> **"FIFA è tornato a essere finalmente un gioco da Serie A"**

individualmente. Gli sviluppatori, però, hanno reso i giocatori più vispi e reattivi, soprattutto quando si parla di vedere i risultati tangibili dell'utilizzo delle strategie. Sono otto (le stesse dello scorso anno) e vanno dal contropiede alla difesa in linea, dal pressing al gioco sulle fasce. Attivatele (magari insieme all'atteggiamento della squadra, che può essere offensivo, difensivo o neutrale) e i vostri calciatori si comporteranno di conseguenza, agendo anche coerentemente al proprio ruolo e alle proprie caratteristiche tecniche.

Ci sono, infatti, alcune abilità speciali che, oltre ai normali parametri come velocità, tiro, eccetera, contribuiscono a specializzare ulteriormente gli atleti. Contropiedista, incursore o stopper sono alcuni tra questi bonus (dieci in totale), che possono essere di bronzo, d'argento o d'oro secondo l'importanza. I calciatori sono più intelligenti e differenziati (anche fisicamente) e questo è solo un bene. Esistono, però, alcuni dettagli da sistemare, come l'impossibilità di azionare manualmente il fuorigioco, ennesima testimonianza di come *FIFA* debba fare ancora dei passi in avanti dal punto di vista tattico.

In ogni caso, il team di sviluppo ha ben ottimizzato diversi aspetti in passato fragili. I calci di punizione ne sono un esempio. Ora sono più intuitivi e, grazie all'aiuto di un secondo uomo al momento della battuta, garantiscono una varietà di scelta praticamente identica a quella che si ha nel calcio reale. E si può persino cambiare il giocatore addetto a tirarli con la semplice pressione di un tasto. Restano, tuttavia, delle incongruenze e dei colli di bottiglia che rendono alcune operazioni di *FIFA* decisamente scomode e che si sarebbero potuti evitare con una più attenta fase di beta testing.

È lampante, per esempio, quanto sia cervellotico impostare un torneo personalizzato scegliendo squadre di varie leghe, oppure quanto sia macchinoso aggiornare manualmente i movimenti del calciomercato.

SCUDETTO VIRTUALE

Si chiama Campionati Interattivi, ed è una nuova modalità di *FIFA 07* da giocare online. Il funzionamento è interessante: sul server di EA Sports, ogni settimana, sono organizzate partite tra i fan delle squadre che, nella stessa data, giocano tra loro nel campionato reale. Immaginate il derby di Milano: i milanisti giocano contro gli interisti. Alla fine della sessione, si contano i risultati e si decide chi abbia vinto (o se sia un pareggio), assegnando i punti. In questo modo, si rispecchia online la vera lotta Scudetto. Funzionerà? Vedremo, ma a noi piace.

COPIANDO S'IMPARA

Lo hanno ammesso anche gli sviluppatori di EA Sports: *FIFA*, da un paio d'anni, sta copiando da *PES* per migliorare. L'aspetto più evidente è il sistema di controllo, che può essere reso identico – grazie alla rimappatura dei tasti – a quello del capolavoro di Konami e permette di eseguire sostanzialmente gli stessi colpi. Anche la Modalità Allenatore s'ispira al celebre Campionato Master, e i visi dei giocatori, finalmente, sono resi in maniera più credibile. Il gioco di EA, però, resta meno fisico, meno inficiato dai falli (anche troppo) e, comunque, ancora un passettino indietro, forse anche a causa di una I.A. meno invasiva, che permette sì più libertà, ma fa un po' calare il realismo. Va detto che l'imminente *Pro Evolution Soccer 6*, per certi aspetti, dovrebbe ricordare *FIFA*. Insomma, sebbene il confronto veda Konami ancora in vantaggio, il livello della sfida pare essersi decisamente elevato.







Per segnare su calcio piazzato non è necessario utilizzare dei grandissimi specialisti.

A questo proposito, EA permetterà di collegarsi ai propri server online per adeguare tutte le rose alla fine delle due fasi di scambio più importanti (ossia quella estiva e quella invernale), in modo da avere team sempre perfettamente identici alla realtà. Farlo di persona sarebbe un'impresa titanica, con 18 leghe di cui recuperare le informazioni. In ogni caso, il database è migliorato rispetto al passato. Se in *FIFA 06* trovavamo spesso calciatori impersonali (Stankovic, per esempio, aveva centinaia di sosia), in questo episodio c'è più precisione. Alcuni giocatori, come Toni, hanno anche gesti di esultanza personalizzati. Certo, ci sarebbe da ridire su alcune statistiche. Per esempio, il già citato Stankovic è considerato molto più debole di Cesar. C'è da crederci?

FIFA 07, però, è tutto più bello, più pensato, e con diverse modalità di gioco interessanti anche sul lungo periodo. La più importante è la Modalità Allenatore, che consente di allenare e gestire una squadra qualsiasi giocando sul campo e concludendo, dietro la scrivania, scambi, trattative e contratti pubblicitari. Una vastità di opzioni da far invidia a un gestionale calcistico non troppo esigente. Sono contemplati infortuni, cali di forma, questioni di spogliatoio e sponsor da decidere, e persino la possibilità di scoprire nuovi talenti e di far crescere i calciatori del proprio club attraverso il loro impiego. I risultati sono abbastanza credibili, con i giocatori e le squadre più importanti nelle prime posizioni nelle classifiche di rendimento. Bello. Ci sono poi le sfide divise in varie aree (Regno Unito, Americhe, Europa Centrale, eccetera), in cui, durante una partita, occorre soddisfare alcune condizioni di vittoria, come realizzare una tripletta oppure recuperare due gol di svantaggio in un solo tempo. Più l'impegno è difficile, più crediti si ottengono. Con essi si va nel negozio, per comprare tantissimi extra, come terze maglie, palloni, squadre speciali e altro ancora.

A conti fatti, gli aspetti positivi superano ampiamente quelli negativi ma – soprattutto – *FIFA 07* fa venire voglia di giocarci. E stavolta non tanto perché abbagliati dalla grafica. Si gioca con gusto, questo è il bello. Certo, volendo si potrebbero trovare ancora diversi difetti e imprecisioni, aspetti che gli sviluppatori dovranno rivedere l'anno prossimo. Ma non è troppo importante.

Ciò che conta è che, ancora più che agli albori di questa serie, ogni cosa gira attorno a due aspetti essenziali: calcio e divertimento. Ben fatto.

Alessandro Galli



IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 5, Nov 05, **9**
Simulativo e approfondito, è il punto di riferimento di tutti i fan del calcio virtuale.

FIFA '06, Ott 05, **7**
Il vecchio episodio sa divertire, ma lo fa in maniera meno credibile e coinvolgente.

I CALCI PIAZZATI

FIFA 07 ha fatto numerosi passi in avanti per quanto riguarda i calci d'angolo e le punizioni, che sono diventati ora più istintivi e comprensibili. Il sistema di controllo consente di decidere forza e traiettoria del pallone, per indirizzarlo dove si vuole. Inoltre, con la pressione di un tasto si possono battere i calci piazzati di seconda, sfruttando l'aiuto di un compagno.



Quando si vuole selezionare il battitore, in alto a destra appare un grafico che ne riassume le abilità.



I calci d'angolo si possono tirare in tantissimi modi, sia a girare, sia rasoterra, così da sorprendere gli avversari.



Il compagno aiuta a trovare soluzioni alternative, compresa quella di far calciare direttamente lui.



Grazie alle sessioni di allenamento ci si può impratichire tirando da diverse posizioni. Peccato siano prestabilite.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **N.D.** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fifa07.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 3D 32 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, joypad, connessione Internet**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Circolazione della palla divertente e credibile**
- **Modalità di gioco interessanti**
- **Più immediato per certe opzioni**

- **Migliorabile nella libertà tattica**
- **Cervellotico nella gestione di alcuni menu**
- **Diversi aspetti vanno limati a dovere**

Dopo un lungo periodo d'incertezza, la serie *FIFA* prosegue il cammino iniziato lo scorso anno, proponendo una giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante. Carente solo dal punto di vista tattico, permette di giocare in assoluta libertà.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	9	8	8	7	9

8

■ Le sparatorie a bordo dei veicoli sono particolarmente appaganti.

■ Sole, mare e cieli azzurri. Viene quasi voglia di mollare tutto e di partire per le Bahamas.

GENERE: AZIONE

JUST CAUSE

Quantità o qualità? Questo è il dilemma.

IN ITALIANO
Il gioco è interamente tradotto in italiano. I dialoghi sono carini e anche il doppiaggio è abbastanza soddisfacente. Nulla di eccelso, per carità, ma non ci si può lamentare.



I SALVATAGGI
Per salvare è sufficiente recarsi in qualunque rifugio e usare la radio. Durante le missioni, però, si attiva un intelligente sistema di checkpoint, reso fondamentale dai grandi spostamenti che vanno affrontati.

NO 16:9
I possessori di monitor widescreen non potranno visualizzare il gioco in 16:9. Considerando le bellezze dei paesaggi, una visuale più ampia sarebbe stata gradita.

L'idea alla base di *Just Cause* è semplice, ma allo stesso tempo ambiziosa: rinfrescare il genere dei giochi d'azione in stile *GTA*, cambiandone radicalmente il contesto e aggiungendo nuovi elementi.

Siamo ben lontani dagli stereotipi dei "gangsta rapper", ormai triti e ritriti, e i classici ghetti pieni di graffiti e gang criminali sono solo un lontano ricordo. Insomma, avviando il gioco si abbandonano per sempre le grigie città e i loro loschi traffici, e si parte alla volta di un ridente arcipelago ai tropici, vasto e ricco di possibilità. Si tratta di una regione politicamente instabile, in mano a un regime dittatoriale con pericolose velleità espansionistiche. Nei panni dell'agente Rico Rodriguez avrete il compito di far cadere suddetto regime, fomentando i rivoltosi locali e immischiandovi nelle scottanti vicende del narcotraffico.

Il primo impatto con *Just Cause* è spettacolare. Dopo una breve sequenza introduttiva, l'impavido protagonista si tuffa in caduta libera da un aereo, pronto ad aprire il suo paracadute e ad atterrare nel bel mezzo di una feroce sparatoria. Tutto sembra tratto da un film d'azione di Steven Seagal. Ci sono piogge di proiettili, salti mozzafiato e inseguimenti con jeep, moto ed elicotteri. Insomma, è un vero e proprio inizio col botto, sufficiente a svelare i primi particolari sulla trama e a coinvolgere il giocatore. Poi, dopo aver terminato la prima missione, si ha un attimo di tempo per guardarsi in giro, ammirare il panorama e dare un'occhiata alla mappa. È proprio in questo momento che la mascella cade sulla tastiera: il mondo di gioco è semplicemente enorme. È così grande che potrebbe contenere decine di *Vice City*, e anche qualche manciata di *San Andreas*. Stiamo parlando di più di 1.000 chilometri quadrati, suddivisi in 34 province. Prima di gridare al miracolo, però, è bene tenere conto che gran parte del territorio è occupato da foreste, colline e specchi d'acqua, con qualche villetta sparsa qua e là e un po' di piccoli insediamenti. Di città vere e proprie ce ne sono *solo* sei, e sono ben distanti tra loro. In buona sostanza, l'unico modo per muoversi in un tempo ragionevole da un angolo all'altro del mondo di gioco è munirsi di un bell'aereo e, a dirla tutta, anche così ci vogliono almeno cinque minuti di orologio.

Dopo essersi ripresi dallo sbigottimento generato dalle titaniche dimensioni della mappa, ci si trova alle prese con un sistema di gioco molto familiare. Si può scegliere se vagare senza meta, seminando il panico e facendosi beffe della polizia; se distrarsi con le tante missioni secondarie o se fare le persone serie e dedicarsi a quelle principali, portando avanti la trama. Esistono vetture e mezzi di ogni tipo da rubare, armi da collezionare e oggetti segreti da trovare. Insomma, tutto sembra aderire perfettamente al modello imposto da sua maestà *Grand Theft Auto*, capostipite del genere nonché indiscusso termine di paragone. È proprio tutto uguale? Non esattamente. Il buon Rico è più atletico del "Principe di Persia", e non ha paura

LA REPUTAZIONE È TUTTO

Ci sono quattro fazioni in *Just Cause*: il governo, la ribellione, la famiglia Rioja e i Montano. È possibile svolgere missioni secondarie per ognuna di esse, ottenendo come ricompensa una buona reputazione. Il rispetto così guadagnato si traduce in rifugi aggiuntivi, veicoli rari e armi potenti sempre a disposizione.
Si tratta di un meccanismo ben collaudato, e implementato in maniera soddisfacente. Se solo le missioni fossero un po' più interessanti...



■ La polizia non brilla per intelligenza e spirito di iniziativa, in *Just Cause*.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI JUST CAUSE

Gli effetti di "motion blur" sono un po' esagerati, quando si va veloci.

Andare in barca è bello, anche quando si è inseguiti dall'esercito.

DANNI
Il sistema dei danni è calibrato male. Quando si è appiedati, si possono sopportare un secco di colpi (e i nemici non sono esattamente dei cecchini), e le auto sono quasi indistruttibili. Gli aerei, invece, sono fragili come bicchieri di cristallo.

LE SPEDIZIONI AEREE
Cosa succede se si ha la sfortuna di trovarsi in un luogo sperduto e senza automobili di passaggio? Con un paio di clic è possibile estrarre il palmare e ordinare un mezzo (anche aereo o acquatico). In pochi secondi, l'ingombrante pacco verrà recapitato dal cielo.

LE MISSIONI PRINCIPALI
Le missioni principali sono solo 21. Prima di scandalizzarvi, tenete presente che sono più lunghe rispetto ai canoni del genere. Certo, qualcosina di più si poteva anche fare...

ACQUA, TERRA E ARIA

Se c'è una cosa che non manca in *Just Cause* sono i veicoli. Ce n'è davvero di ogni tipo e dimensione. Si passa dai camion ai motorini, dalle barche a vela alle moto acquatiche, e dagli aerei da turismo ai jet. Peccato che il modello di guida sia pieno di imperfezioni, e che non stimoli il giocatore a esplorare le differenze tra i vari mezzi.

La posta aerea recapita moto, barche e aerei.

Purtroppo, questo bug è fin troppo frequente. Da qui non si esce in nessun modo.

a esibirsi in acrobazie da fare impallidire un trapezista. Quando si è alla guida, basta premere un tasto per farlo saltare fuori dalla portiera e salire in cima al veicolo, per poi balzare sull'auto che lo insegue o su qualunque cosa si trovi nelle vicinanze. È possibile anche aprire improvvisamente il paracadute, ritrovandosi a planare lentamente a una decina di metri d'altezza.

In questi casi, è bene sfoggiare un simpatico aggeggio ad alta tecnologia, che non sfigurerebbe nella cintura di Batman o nell'attrezzatura di James Bond. Si tratta di un lunghissimo rampino, in grado di agganciare senza fatica qualunque mezzo a portata di tiro. Allungando il cavo o tirandolo verso se stessi, ci si muove agili nei cieli, scroccando passaggi a destra e a manca e, all'occorrenza, piombando su chiunque ci stia trainando.

Questa è senza dubbio l'innovazione più importante di *Just Cause*, in quanto permette di affrontare le missioni in maniera originale e spettacolare. Sparare dall'alto ai nemici è esaltante, e farlo mentre si scruta il bucolico panorama tropicale è una chicca. Tra un'azione eroica e l'altra, ci si ritrova

> "Il mondo di gioco è semplicemente enorme"

ad ammirare il paesaggio, nel quale gli sviluppatori hanno investito una cura encomiabile. A volte, viene quasi voglia di dimenticarsi dei mitragliatori e dei signori della guerra, per rilassarsi con una bella nuotata o con un giretto in barca a vela. I tramonti si specchiano romanticamente sull'acqua, agitata da onde particolarmente realistiche, e le albe illuminano e riempiono di colori le foreste silenziose e i promontori solitari. Questi momenti, pur essendo totalmente slegati dal resto del gioco, regalano emozioni inedite e conferiscono senso a *Just Cause* nonostante tutti i suoi problemi.

Sì, perché di magagne ce ne sono parecchie. Tanto per cominciare, ogni due per tre si inciampa in fastidiosi bug, che costringono a ricaricare il salvataggio precedente. Per esempio, quando si guida la moto e ci si schianta frontalmente contro un mezzo di grandi dimensioni, si viene letteralmente inglobati dalle lamiere, in un infelice tripudio di compenetrazioni tra solidi. In questi casi, bisogna rassegnarsi: non si riesce a scendere, ed è assolutamente impossibile effettuare manovre per liberarsi. Tutto questo è irritante, specie durante una missione che richiede dieci minuti di auto per raggiungere l'obiettivo.

Come se non bastasse, il modello di guida è mal calibrato. I veicoli sono poco manovrabili e tendono a ribaltarsi e a incastrarsi con troppa facilità. Le collisioni, poi, sono gestite così male che i camion volano via in seguito all'impatto con un'utilitaria. Non è necessario che un gioco sia realistico, anzi, ma c'è un limite a tutto.

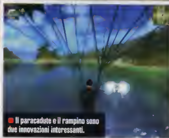
UNA TRAMA ARGUTA

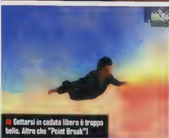
Uno degli aspetti più riusciti di *Just Cause* è la trama, bella ma poco valorizzata dalle missioni. Nonostante l'apparenza seriosa, infatti, nasconde una sottile satira verso gli stereotipi dei giochi in stile *GTA* e dei film d'azione. Il tutto è condito con gustose scene d'intermezzo, dotate di un tocco grafico a cavallo tra la caricatura e gli eccessi dei cartoni animati. Anche il finale nasconde una piccola sorpresa, ma non vogliamo rovinarvela.


Alcune cittadine assomigliano a delle scialbe sceneggiature in cartongesso.


L'aereo è l'unico modo per muoversi velocemente da un lato all'altro della mappa.




Il paracadute e il rampino sono due innovazioni interessanti.


Gettarsi in caduta libera è troppo bello. Altro che "Point Break"!

Prevedibilmente, esiste un rovescio della medaglia anche per le vaste dimensioni della mappa. Gli sviluppatori hanno pensato più all'estetica che alla giocabilità, senza riuscire a dare una struttura sensata al mondo che hanno creato. Mentre in un *GTA* qualunque, ogni singola rampa e ogni dislivello sono frutto di una lunga pianificazione, in *Just Cause* molti elementi sembrano buttati lì a caso. È facile perdersi, sia per la disposizione delle strade, sia per la mappa, poco leggibile e confusa.

Inoltre, dopo un paio d'ore di acrobazie e sparatorie ci si inizia a stufare. Le missioni sono noiose e sanno di già visto, e la difficoltà negli spostamenti non incoraggia certo a proseguire.

Anche le quest secondarie danno poca soddisfazione. Sono ripetitive e ancor meno ispirate di quelle principali. Insomma, Avalanche ha il merito di aver creato un mondo enorme, ma non è riuscita a dargli coerenza. Se il prezzo da pagare per le dimensioni è la qualità, allora forse è meglio tornare a visitare *Vice City* e *Liberty City*, piccole, ma perfette sotto ogni aspetto.

Qui non si ha l'istinto di esplorare, perché in poche ore si realizza che c'è ben poco da scoprire, a parte qualche tramonto e qualche spiaggetta.
La grafica, poi, riserva cocenti delusioni. Gli effetti di luce sono di prima qualità e la profondità di campo è invidiabile, ma il resto lascia a desiderare. Le texture dell'erba e dell'asfalto sono brutte, e le animazioni e i modelli poligonali dei personaggi sono ridicoli.

Sarebbe ingiusto, però, bollare *Just Cause* come un totale fallimento. È pieno di difetti, ma la sua natura ambiziosa lo rende interessante e sfizioso.

Se vi piace il genere e vi siete gustati tutti i suoi capolavori, una vacanza ai tropici potrebbe regalarvi qualche soddisfazione inattesa.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

GTA: San Andreas, Lug 05, 9
Più piccolo, ma anche molto più bello da giocare. Se l'avete perso, recuperate al più presto.

GTA: Vice City, Lug 03, 9
Anche a distanza di anni, Tommy Vercetti riesce sempre a dire la sua.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Avalanche** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.justcausegame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB Direct X 9.0c, DVD-ROM, 7,4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Mappa enorme
- Paracadute e rampino sono divertenti
- Paesaggi suggestivi

- Dispersivo e poco coerente
- Modello di guida imperfetto
- Scarsa cura nei dettagli e nel level design

Un gioco sfizioso, ma funestato da troppi difetti. La mappa è enorme, ma purtroppo, alla quantità non corrisponde la qualità. La scarsa cura nei dettagli e imperfezioni di ogni genere negano a *Just Cause* la possibilità di ottenere di più. Ed è un vero peccato.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	6	7	7	4

■ Per recuperare i manufatti alieni, è necessario intrufolarsi in angusti cunicoli scavati all'interno degli asteroidi più grandi.

■ Siamo certi che la somiglianza con la famosa sequenza di un certo, famosissimo, film sia del tutto intenzionale.

GENERE: AZIONE SPAZIALE

DARKSTAR ONE

Nello spazio, nessuno può sentirti fare il contrabbandiere, il cacciatore di taglie, il mercante...

IN ITALIANO

Darkstar One **evrà testi a video scatola e manuale in italiano. Il parlato resterà in inglese, ma con i sottotitoli nella nostra lingue.**

MERCANTI TRA LE STELLE

Il sistema economico di ***Darkstar*** **One è straordinariamente semplice. Dalla mappa stellare possiamo vedere quali beni vengono prodotti nel sistema in cui ci troviamo e quali in quello di destinazione: basta riempire le stive con qualcosa che appare nell'una, ma non nell'altra lista per ottenere un guadagno (enche rilevante). L'unico aspetto degno d'attenzione è il fatto che certe merci potrebbero essere illegeli nel sistema di destinazione. Ciò non vuole dire che non si possano vendere – però, bisogna fare attenzione elle polizia.**

IN via sperimentale, abbiamo provato a descrivere *Darkstar One* usando solo le tipiche frasi fatte e iperboli dei comunicati stampa – e ci siamo riusciti. Diciamo, dunque, che si tratta del "nuovo *Elite*", che è centrato su "un'epica trama, ideata da un celebre scrittore", che "ha una struttura non-lineare che consente una libertà senza precedenti" all'interno di "un universo sconfinato e variopinto" realizzato con una "grafica vibrante e mozzafiato".

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'unico problema di questo approccio è che, sebbene sia una descrizione piuttosto precisa, è anche clamorosamente esagerata, il che potrebbe andare bene per i lanci pubblicitari, ma non per una recensione che, in fondo, dovrebbe aiutare a decidere se comprare o meno il gioco in questione. Quindi, è il caso di approfondire un po'.

Iniziamo dal primo cliché: nel corso degli ultimi vent'anni, ci sono stati circa un milione di giochi annunciati come "nuovo *Elite*". Il fatto che, però, la pietra di paragone continui a essere il capostipite del genere, ovvero un gioco del 1985 che stava su un floppy disk, la dice lunga su quanto i successori siano riusciti nell'intento di spodestare il patriarca. Intendiamoci, non sono mancati titoli di gran pregio (da *Wing Commander: Privateer*, a *Freelancer*, ai recenti *X2* e *X3*), ma, per una ragione o per l'altra, il classico di David Braben continua a essere l'unità di misura. Quindi, la domanda è: c'è qualche possibilità che *Darkstar One* soppianti l'arcaico *Elite*? La risposta è...

Approfittiamo del momento di suspense per parlare della trama, ideata dalla celebre – stando al comunicato stampa – scrittrice Claudia Kem. Il protagonista è il giovane pilota Kayron, che riceve in eredità dal padre l'astronave sperimentale Darkstar One, che ci accompagnerà per tutto il gioco. Come si conviene, Kayron scoprirà che la morte del padre non è stata affatto accidentale e che potrebbero esserci dietro gli alieni malvagi di turno. Nel corso delle successive ore, la faccenda diventerà più complessa e farcita di situazioni fantascientifiche standard (intreccio sentimentale e colpi di scena inclusi), fino all'inevitabile risoluzione finale.

"L'aspetto non-lineare è uno dei più riusciti del gioco"

Sinceramente, non ci aspettavamo "Fanteria dello Spazio", quindi il fatto che la trama non sia da premio Hugo non ci ha disturbato più di tanto – anche perché l'accompagnamento è sufficientemente ricco. Come da pseudo-comunicato stampa, infatti, la struttura di *Darkstar One* è piuttosto libera, e la trama serve giusto come sfondo, mentre il vero succo è tutto il resto. Fin da subito, abbiamo a disposizione varie strade, più o meno lecite, per sfogare la nostra intraprendenza e guadagnare il denaro necessario ad acquistare parti per il vascello: comprare e rivendere merci (anche di contrabbando), combattere pirati o poliziotti e via dicendo. Ancora meglio, possiamo trovare incarichi specifici, spesso più interessanti e molto più remunerativi.

I terminali delle stazioni spaziali offrono le classiche missioni di scorta e/o distruzione, ma anche varianti sul tema dello spionaggio, che vanno dall'intercettazione di messaggi radio all'ispezione di container misteriosi,

UNA NAVE SEMPRE NUOVA

Mentre altri giochi ci fanno scegliere quale nave pilotare, in *Darkstar One* dobbiamo scegliere come modificarla. Raccogliendo un numero suffioente dei manufatti alieni disseminati tra i vari sistemi solari, infatti, la DSO "sale di livello", consentendoci di migliorare una delle tre sezioni principali: ali, scafo e motori. Ciascun miglioramento porta a progressivi cambiamenti tanto nell'aspetto, quanto nella sostanza della nave. Ali superiori aumentano la manovrabilità e il numero di armi che si possono montare; uno scafo più solido ci protegge meglio e consente l'installazione di torrette difensive; infine, i motori più potenti incrementano la velocità di ricarica di armi e scudi e migliorano la manovrabilità nel caso si trasporti un carico. Oltre a ciò, i manufatti potenziano il "cannone al plasma", una sorta di asso pigliatutto capace di molteplici effetti, dal potenziamento temporaneo di armi o scudi, alla creazione di una "bolla di stasi" che immobilizza momentaneamente gli avversari.

■ La manovra di aggancio con le stazioni spaziali è noiosissima – per fortuna si può comprare un computer che lo esegua per noi.

AZIONE SENZA REAZIONE

Il punto più controverso dei simulatori spaziali è, probabilmente, la fisica di volo: l'idea di giocare con una fisica newtoniana realistica è sicuramente affascinante. Dall'altra parte, però, la fisica realistica rende orribilmente complicato fare qualsiasi cosa che non sia viaggiare in linea retta ed esclude – di fatto – la possibilità di avere combattimenti a distanza ravvicinata in stile "Guerre Stellari". Grazie al cielo, *DSO* ignora allegramente le leggi descritte dal buon Isaac: l'unica cosa vagamente riconducibile a una fisica realistica è il fatto che, se ci scontriamo con un asteroide abbastanza piccolo, lo facciamo rotolare via.

LARGO AI MODDERS

Al momento in cui scriviamo, non è ancora disponibile la versione definitiva, ma Ascaron ha garantito che arriverà presto la patch 1.2 di *Darkstar One*, che permetterà ai moddar di sbizzarrirsi ad aggiungere nuovi contenuti al gioco. Dovrebbe, infatti, essere molto semplice aggiungere nuove missioni, sistemi stellari e persino dialoghi. Sul DVD allegato all'omonima versione di GMC, comunque, troverete la patch 1.2 Beta.

UNA FINESTRA SULL'UNIVERSO

L'interfaccia di *Darkstar One* è adeguatamente funzionale, ma richiede qualche minuto per prendere confidenza con il vascello.

1) In questa zona compaiono il ritratto della persona con cui stiamo comunicando e le eventuali opzioni di dialogo.

2) I bersagli relativi alla missione in corso sono evidenziati qui.

3) Lo scanner mostra qualche informazione extra sul bersaglio attivo.

4) Il radar non è leggibilissimo, ma torna comunque utile.

5) Sullo schermo sono presenti vari pulsanti che si attivano con la barra di spazio, con i quali balzare nell'iperspazio, accelerare il tempo e via dicendo.

6) Oltre a mostrare le condizioni dello scafo e il livello di energia di armi e scudi, da qui è possibile anche modificare l'equilibrio di ricarica di questi ultimi.

7) Insieme al classico mirino, quest'area mostra una serie di informazioni piuttosto utili sul bersaglio e sulle condizioni della Darkstar One, come il livello di carica del cannone al plasma.

■ Sgominando le bande di pirati si ottengono questi container speciali, al cui interno si trovano armi più potenti di quelle in commercio.

■ La mappa galattica mostra, molto opportunamente, anche la posizione dei manufatti alieni e dei sistemi controllati dai pirati.

BASTA IL MOUSE

Anche se l'esperienza di gioco viene sicuramente migliorata dall'uso di un bel joystick pieno di pulsanti, *DSO* non lo richiede: si può usare l'accoppiata mouse/tastiera in stile FPS introdotta da *Freelancer*, il che garantisce una giocabilità praticamente immediata. L'unica pecca è che la sensibilità del mouse non è impostabile – non ci vuole molto, comunque, per abituarsi.

e poi missioni "a sorpresa", in cui qualcosa di apparentemente innocuo si rivela estremamente pericoloso.

Pur senza essere perfetto, l'aspetto "non-lineare" di *DSO* è probabilmente uno dei più riusciti del gioco, e la sua forza porta a raggiungere lo stato mistico noto come "solo un'altra missione!" – per quanto ci riguarda, durante la recensione abbiamo superato la media di un ritardo al giorno causato da "solo un'altra missione!". Un risultato di tutto riguardo.

Fortunatamente, l'universo di gioco non è tanto "sconfinato e variopinto" da condurci a una vita di eremitaggio: per quanto ci siano numerosi sistemi stellari e un buon assortimento di alieni stereotipati (compresi quelli che parlano sibilando e quelli che sono burberi e aggressivi, ma onorevoli e sinceri), le differenze tra i vari esemplari sono pressoché trascurabili. La quasi totalità dei sistemi comprende un pianeta, la stazione commerciale e un campo di asteroidi, e l'unica forma di esplorazione sensata è recarsi al più vicino relitto spaziale per scoprire e sgominare la locale banda di pirati. Questo, incidentalmente, risolve anche la questione della grafica – che è senz'altro più che adeguata allo scopo, ma tende a diventare un tantino monotona, data la minuscola quantità di panorami disponibili.

È un peccato, perché le occasioni in cui Ascaron ha voluto fare qualcosa di più (per esempio, facendoci scendere sulla superficie di un pianeta) dimostrano che il motore grafico regge piuttosto bene.

In conclusione, dunque, rispondiamo alla domanda iniziale: *Darkstar One* è davvero il nuovo *Elite*? Il verdetto è "quasi". Da una parte, bisogna riconoscere che la giocabilità è ottima, il sistema è abbastanza aperto e la curva di apprendimento è dolce quanto basta. Dall'altra, purtroppo, *DSO* risulta un po' troppo superficiale e abbozzato (nonostante la varietà, il numero limitato di incarichi si fa vedere in fretta, e l'audio diventa subito ripetitivo): da un gioco del 2006 ci si poteva aspettare qualcosa in più. Chissà, forse con il seguito...

Paolo Dente

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

X3: Reunion, Nat 05, 7 ½
Un gioco complesso e intricato, con aspirazioni simulative ben più profonde e difficili da padroneggiare, ma forse più soddisfacenti per gli appassionati.

Freelancer, Mar 03, 8
Molti dei punti migliori di *Darkstar One* sono ispirati direttamente da *Freelancer*, che rimane un ottimo gioco nonostante l'età.

Info ■ Casa **Ascaron** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.darkstar-one.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 1.1, DVD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, joystick**
- Multiplayer **No**

■ Considerevole giocabilità
■ Numerosi tipi di missione
■ Pensato per il modding

■ Audio monotono e ripetitivo
■ Sistemi stellari troppo uniformi
■ Niente multiplayer!

Malgrado la superficialità e la ripetitività che dimostra sotto alcuni punti di vista, *Darkstar One* garantisce numerose ore di divertimento. Peccato che non sia stato fatto quello sforzo in più che l'avrebbe potuto rendere un classico.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	6	9	8	7	8



Per ogni episodio che abbiamo completato possiamo far apparire le "statistiche": segreti sbloccati, mattoncini raccolti e così via.

Chi ha *LEGO Star Wars* installato sul PC potrà importarne i salvataggi e usare i personaggi della seconda trilogia, come Amidala o Anakin Skywalker.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

LEGO STAR WARS II LA TRILOGIA CLASSICA

La Forza scorre potente in questi mattoncini – e non ci importa quanti altri stanno usando la stessa frase!

IN ITALIANO

LEGO Star Wars: La Trilogia Classica **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto: confezione, manuale e programma. Non possiamo dire "doppiato", in quanto i personaggi parlano una lingua incomprensibile (e buffissima) simile a quella di** ***The Sims!***

IL primo *LEGO Star Wars* è stato un fulmine a ciel sereno. L'idea di unire i classici mattoncini a uno degli universi più celebri della storia del cinema avrebbe potuto dare luogo a risultati che andavano dal penoso all'interessante, ma pochi si aspettavano la fantastica combinazione di giocabilità e humor che il prodotto finale portò sul nostri PC.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Di fatto, *LSW* utilizzò le potenzialità dei moderni computer per consentire a tutti di fare la cosa più ovvia e più semplice: giocare a "Guerre Stellari" con i LEGO. Chi ci avrebbe mai pensato? Per tale ragione, quando si sparse la notizia che il secondo titolo sarebbe stato dedicato alla "Trilogia Classica" (quella con Luke e Ian Solo) tutta la comunità dei fan si mise in agitazione.

È bene dire subito che *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica* è esattamente il primo gioco calato, però, nelle ambientazioni dei vecchi film. Il che non è affatto un difetto, anzi, è proprio quello che volevamo! Utilizzando la tastiera o un joypad (noi consigliamo il secondo) uno o due giocatori possono comandare la versione LEGO dei famosi personaggi attraverso i tre film, ognuno diviso in sei capitoli che devono essere giocati in sequenza (i film, però, possono essere completati nell'ordine voluto). Ogni personaggio ha poteri particolari, che vanno dall'impiego della "Forza" (la mistica energia che può confondere i nemici, respingerli o sfruttare la telecinesi per muovere oggetti) ad arpioni per agganciare speciali ancore e volteggiare per lo schermo. Non mancano spade laser, blaster, la capacità di aggirare protezioni informatiche da parte dei droidi e così via.

Vogliamo sottolineare una cosa: nell'universo di *LSW II* i personaggi non vivono per compiere "azioni eroiche" o salvare pianeti, bensì per raccogliere monetine chiamate "mattoncini" che possono essere (in ordine crescente di valore) argentee, dorate, blu o, in alcuni casi, viola. Per scoprire le riserve nascoste di questa preziosa valuta (che servirà per sbloccare bonus e per acquistare personaggi ed extra), è generalmente necessario infliggere danni al paesaggio floreale e architettonico dei livelli, devastando il devastabile senza riguardo e, incidentalmente, trovandosi costretti a portare avanti quel genere di azioni eroiche che svilupperanno la trama.

> "Uno dei migliori giochi su Guerre Stellari di sempre"

In *LSW II* i protagonisti non muoiono mai: la loro salute è misurata in "cuoricini", che diminuiscono a ogni colpo ricevuto, ma che sono reintegrabili grazie ai numerosi cuoricini di riserva che i nemici abbattuti lasciano in giro per lo schermo. Se, per sfortuna, la salute di un personaggio va a zero, questi finisce in pezzi per tornare, però, integro e senza un graffio qualche secondo dopo. L'unica penalità è la perdita di una buona quantità dei "mattoncini" intascati – che comunque si sparpagliano sullo schermo e possono essere rapidamente raccolti di nuovo.

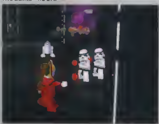
I livelli di *LSW II* sono enormi, sia come estensione fisica (alcune ambientazioni, come le vaste sale della Morte Nera, sono monumentali), sia come numero di cose

NEL CD 1 E NEL DVD

Per cominciare a gustarsi le peripezie degli eroi di "Star Wars" in formato LEGO, installate il demo di *La Trilogia Classica*, contenuto nel CD 1 e nel DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC di questo mese.

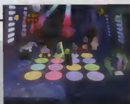
GENERAZIONI

Se avete l'originale *LEGO Star Wars* installato sul vostro PC, il nuovo gioco ne cercherà i salvataggi e consentirà di importare nel secondo titolo i contenuti sbloccati nel primo (le istruzioni per farlo, se ciò non avvenisse automaticamente, sono nel file "Leggimi"). Ciò significa che potrete fuggire dalla base ribelle di Hoth con Qui-Gon Jinn o partecipare alla battaglia su Endor con Amidala – tutto ciò, ovviamente, solo quando affronterete di nuovo i livelli nella modalità "libera".





I duelli con le spade laser sono stilizzati, eppure capaci di restituire le emozioni dei film.



UNO, CENTO, MILLE SEGRETI...

Completare i capitoli in cui sono divisi i tre episodi della *Trilogia Classica* è solo una piccola parte del gioco completo. Innanzitutto, ogni capitolo è letteralmente infarcito di sorprese, bonus e aree segrete - molte delle quali non indispensabili al suo completamento; rivisitandolo in "modalità libera" con personaggi dotati di poteri diversi accederemo, inoltre, a ulteriori zone prima fuori portata. Ma c'è di più. Completando ogni "film" si sbloccheranno due livelli addizionali, uno in cui occorrerà raccogliere un "milione" in mattoncini in meno di cinque minuti (ottenendo un personaggio extra come ricompensa) e il secondo, chiamato "Superstoria", in cui si dovranno rigiocare tutti i capitoli in ordine, in meno di un'ora (con tanto di timer in basso sullo schermo). Chi completa tutto avrà accesso al superlivello bonus finale. E le sorprese non finiscono qui...





Aree ristrette: accesso consentito esclusivamente ai cacciatori di taglie.

L'accesso ad alcune aree è limitato solo a particolari classi di personaggi, richiedendo o qualche tipo di trucco, o la presenza del personaggio nella squadra della "modalità libera".



Alla Cantina di Mos Eisley possiamo "spendere" i mattoncini raccolti per acquistare suggerimenti, sbloccare personaggi ed extra, e accedere ai segreti del gioco.

LA FORZA È NULLA SENZA CONTROLLO

Come nel caso del primo titolo, in *LEGO Star Wars: La Trilogia Classica* i personaggi si controllano molto meglio utilizzando un joypad. Il programma prevede, comunque, i comandi da tastiera, anche nel caso che due giocatori decidano di andare in avventura insieme, ma sono scomodi e un po' poco precisi.

da fare e segreti da scoprire. Il primo in assoluto, in cui la principessa Leila è impegnata a evitare i soldati imperiali che hanno assaltato la sua astronave, mentre cerca di mettere in salvo i piani della Morte Nera, può richiedere quaranta minuti per essere completato. Una volta terminato ogni capitolo, ne verrà sbloccata la modalità "libera", in cui rivisitare il livello portando con sé un'intera squadra di personaggi - e accedendo così ad aree chiuse nella modalità "storia". Svelarne tutti i segreti richiederà probabilmente ore, e sembra non esserci limite al numero di stanze nascoste, minigiochi e oggetti da raccogliere in ogni livello.

In *LSW II* i personaggi saranno in grado di salire su tutti i principali vascelli, veicoli e perfino animali visti nei film. I livelli in cui si impiegano navi di medie dimensioni, come il Millennium Falcon o gli X-Wing (per esempio, durante l'attacco alla Morte Nera) si svolgono su un piano bidimensionale ricco di bersagli da colpire, nemici da abbattere e bonus da raccogliere. Anche qui, si può fare man bassa di mattoncini, mentre la "salute" viene sempre misurata in "cuoricini".

Altri veicoli, come i bipodi imperiali AT-ST, non sono semplici da gestire e, spesso, servono solo come mezzi di sfondamento per abbattere con i cannoni qualche barricata. Infine, gli animali il più delle volte sono utili per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.

Storia a sé la fanno i veicoli che possono essere sbloccati dai personaggi nei livelli: trattori, biciclette, mezzi per la pulitura dei pavimenti...

Una nuova possibilità data dal gioco è quella di costruire personaggi originali mescolando le "parti" di quelli sbloccati: potremo così avere la testa di Darth Fener con il corpo di Lando Carlissian, o l'elmetto di Boba Fett montato sulla miniatura di Ben Kenobi. Abbiamo trovato tale opportunità divertente, ma un po' fine a se stessa. Si tratta, però, di gusti personali, ed essa è lì per chiunque voglia provarla (e chissà se, utilizzando le combinazioni giuste, non si sblocchino nuovi segreti).

LEGO Star Wars II è tre cose: un gioco di LEGO, un gioco di "Guerre Stellari" e, soprattutto, un *gioco* nel significato più puro e, permetteteci il bisticcio di parole, "giocoso" del termine - uno dei migliori titoli su "Guerre Stellari" di sempre.



Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars, Giu 05, 8
Un altro grande gioco, ambientato durante la recente trilogia di film (quella con Padmé e Anakin per intenderci). Chi li possiede entrambi potrà importare i personaggi del primo nel secondo.

Psychonauts, Gen 06, 8 ½
Un altro geniale gioco di azione/piattaforme, questa volta centrato su un viaggio psichedelico nella mente umana. L'edizione importata da Halifax è tradotta solo per scatola e manuale.

Info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.lucasarts.com/games/legostarwarsii**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 RAM, Scheda 3D 128 MB, joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Divertentissimo e ricco di humor
- Livelli immensi stracolmi di bonus e segreti
- Si gioca nella Trilogia Classica!

- Ogni tanto, per proseguire ci vuole pazienza
- Veicoli come gli AT-ST sono poco gestibili
- Poche innovazioni nella giocabilità

La Trilogia Classica offriva più situazioni e personaggi che si prestavano a essere convertiti al surrealismo di *LEGO Star Wars*. Aggiungeteci il miglioramento di quasi ogni aspetto del primo titolo e avrete uno dei migliori giochi di "Star Wars" di sempre.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DESIGN DEI LIVELLI	TRAMA
8	9	9	9	8	9

Le foreste spuntano dal terreno, mano a mano che si procede sulla propria rotta.

Nel corso della partita sarà consentito ricorrere al salvataggio rapido, con tre slot a disposizione.

IN ITALIANO
Wings of Honour: Battles of the Red Baron è tradotto per quanto riguarda i menu, i testi e video e i sottotitoli del parlato, che è rimasto in lingua inglese. In alcuni casi, capiterà di leggere bombardiere al posto di caccia, ma bisognerà comunque abbattere qualsiasi cosa, quindi poco conta.

RAZZI E BOMBE

Oltre alle mitragliatrici (dal numero di colpi infinito, ma soggette a surriscaldamento), il vostro velivolo andrà in battaglia corredato da bombe e razzi, il cui quantitativo sarà limitato. Quando si userà una di queste armi secondarie, nell'angolo in alto a destra dello schermo si aprirà una finestra che mostrerà, come in un filmato su pellicola sgranata (ma a colori), il tragitto dell'ordigno. Per sganciare una bomba sul bersaglio sarà bene affidarsi a una delle visuali esterne e, a pensarci bene, non esistono situazioni in cui sia consigliabile fare diversamente.



GENERE: SPARATUTTO CON AEREI

WINGS OF HONOUR BATTLES OF THE RED BARON

La Grande Guerra nei cieli: duelli aerei o risse da strada?

TORNA a fare capolino sui monitor PC il Barone Rosso, a bordo del suo triplano scarlatto. Lo fa in un gioco d'azione che, al contrario dell'argomento cui si ispira, non passerà alla storia.

Secondo episodio della serie *Wings of Honour*, *Battles of the Red Baron* vuole far provare a chiunque il brivido di una scampagnata a bordo di un aereo della prima guerra mondiale, volando nei cieli sopra Verdun, l'Alsazia e le Fiandre. Lo scopo è abbattere i nemici in aria e bombardare le loro strutture e i mezzi a terra. Che si scelga di affrontare una delle due campagne, dalla parte degli Alleati o da quella dei Tedeschi, questo sarà il vostro fine ultimo. Il gioco offre anche una più pacifica modalità Volo Libero, ma sorvolare dei paesaggi appena più che monotoni a bordo di apparecchi che, pur se in numero discreto, si comportano tutti in maniera sostanzialmente identica, è francamente noioso. Esiste, è vero, l'opportunità di entrare in modalità simulativa, ma consiste nel togliere la sincronizzazione automatica tra le superfici di controllo del velivolo e nel dover riconfigurare tutti i comandi relativi, oltre a rinunciare al mirino nella visuale dall'interno dell'abitacolo. È una scelta inutile, dato che la componente "di volo" in *Battles of the Red Baron* è poco più che coreografica: le battaglie sono essenzialmente delle risse in cui, in buona parte dei casi, è sufficiente sparare nel mucchio. Il livello di difficoltà variabile (facile, medio o difficile) influenza i parametri di Mira Assistita, Difficoltà degli avversari e Scudo dell'aereo. Ciò significa che basterà stare attenti all'indicatore della "salute" del caccia, sfruttare la visuale in prima persona priva dell'abitacolo e caricare a testa bassa, senza pensare alle manovre. Abbiamo

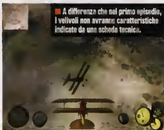
> **"La componente di volo è poco più che coreografica"**

usato il termine "caricare" non a caso: finché l'apparecchio terrà, nulla vi vieterà di speronare gli avversari, rimbalzando con un buffo effetto autoscontro.

L'Intelligenza Artificiale è ridotta ai minimi termini: i nemici generici arriveranno a frotte e, anche se sarete in grado di impartire degli ordini alla vostra squadriglia (Attacco, Aiuto, Segui, Pattuglia), i piloti alleati ci metteranno un po' per accorgersi che nella zona saranno presenti dei bersagli da attaccare. Seguendo una successione di eventi preordinata, poi, faranno la loro comparsa anche gli assi – gente del calibro di Von Richtofen o Oswald Boelcke – a bordo di caccia un po' più colorati degli altri, ma altrettanto pasticcioni. Anche loro cadranno impallinati senza grandi sforzi, con la differenza che Manfred Von Richtofen verrà abbattuto, ma si salverà, con un messaggio in stile "riprova, sarai più fortunato". Una morale di cui dovrebbero fare tesoro anche gli sviluppatori di *Battles of the Red Baron*.

Massimiliano Rovati





A differenza che nel primo episodio, i velivoli non avranno caratteristiche indicate da una scheda tecnica.

IL MULTIPLAYER
Battles of the Red Baron è giocabile anche in multiplayer. Le modalità sono due: Deathmatch o Deathmatch a squadre, con opzioni configurabili quali il numero massimo di utenti (10) e il limite di tempo. Le mappe sono 9, divise nei tre scenari del gioco (Verdun, Alsazia e Fiandre). Anche in questo senso, quindi, c'è ben poco di cui entusiasmarsi.

IN ALTERNATIVA...

Blazing Angels Squadron of WWII, Mag 06, 8
Uno sparatutto con le ali nella Seconda Guerra Mondiale, graficamente accattivante, giocabile e immediato.

Wings of War, Ott 04, 7
Un'alternativa più appassionante per rimanere nel contesto storico della Grande Guerra.

Info ■ Casa **City interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Distributore Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.city-interactive.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, joystick**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Prezzo contenuto
- Ci sono i biplani
- Due schieramenti per cui combattere

- Grafica poco spettacolare
- Audio monotono
- Sfide poco stimolanti

Il prezzo potrebbe invogliare ad affrontare i duelli aerei della prima guerra mondiale. D'altro canto, le risse nei cieli di *Battles of the Red Baron* non dimostrano la classe di altri contendenti, ben più curati sotto l'aspetto grafico e nella varietà delle sfide.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MISSIONI	MULTIPLAYER
6	5	6	5	5	5

Se soddisferete la richiesta di Yoren, potrete guadagnare i suoi servigi all'interno del party: un potente Fist of Stone già pronto per l'uso!

I nemici "marchiati" dal Blood Assassin possono essere colpiti dal suo attacco speciale, i cui effetti varieranno secondo il marchio.

GENERE: AZIONE/GDR

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

Il classico mondo da salvare è già distrutto, ma un eroe non resta mai con le mani in mano!

IN ITALIANO

Broken World **viene tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testi a video. L'espansione, inoltre, richiede la presenza sul PC di** ***Dungeon Siege II*** **per essere giocata.**

DOPO tre anni di attesa, la scorsa estate Chris Taylor diede finalmente un seguito al suo acclamato *Dungeon Siege*, riuscendo a confezionare un titolo degno di nota che, senza stravolgere la struttura originale, la limava e arricchiva quanto serviva.

A dispetto delle non certo poche ore di gioco che componevano i cinque atti della trama principale, però, il finale di *Dungeon Siege II* lasciava l'amaro in bocca. Valdis, il super cattivo di turno, cadeva sotto i colpi delle vostre lame e delle vostre magie, ma scoprivate allo stesso tempo che eravate stati manovrati da un'entità ben più potente e che avevate appena causato la parziale distruzione del vostro mondo. *Broken World* diventa, così, il capitolo finale dell'epopea iniziata con *DS II*: una mossa non del tutto da condannare, in fondo, se si pensa che offre agli appassionati un'occasione per rimettere le mani sul GdR d'azione dei Gas Powered Game, con una vera continuazione credibile e stimolante.

Per fortuna, *Broken World* non si ferma all'aggiunta di oggetti, quest e mappe per aumentare i livelli dei vostri eroi (visto che, con ogni probabilità, se avete finito *DS II* i vostri personaggi avranno già raggiunto il massimo in ogni carriera), ma cerca di introdurre anche una serie di rilevanti novità. Tra queste spicca la presenza di due classi inedite: come inserire una simile possibilità in un gioco che, sin dalle origini, ha fatto della totale libertà di evoluzione del personaggio (attraverso un sistema di progressione delle abilità strettamente correlato al loro utilizzo) il proprio cavallo di battaglia? Semplicemente creando delle categorie ibride, che richiedono la specializzazione dell'eroe in due dei quattro "rami" disponibili, ovvero armi da mischia, armi da lancio, magia da combattimento e magia naturale. Il Blood Assassin diventa, quindi, una combinazione di armi da lancio e magia da combattimento, mentre il Fist of Stone delle due rimanenti.

In entrambi i casi è interessante notare che i Gas Powered hanno cercato di assegnare a queste classi strategie di utilizzo un po' diverse dalle normali meccaniche di gioco, anche per compensare lo svantaggio di dover specializzare un eroe in più discipline. Il Blood Assassin ne è l'esempio più calzante, dimostrandosi molto efficace nel tenere a bada gruppi di nemici grazie alla possibilità di "marchiarli". In pratica, ogni mostro da lui colpito riceve un marchio collegato all'incantesimo attivo sulla sua arma; tale "impronta" può quindi venire attivata tramite il correlato potere speciale (dal bassissimo tempo di ricarica) per infliggere danni addizionali di gruppo, con poca spesa. Parallelamente, il Fist of Stone dà modo di specializzare ulteriormente il proprio guerriero,

> "Rappresenta il capitolo finale dell'epopea iniziata con *DS II*"

DIMENTICARE...

Anche per favorire la creazione di eroi ibridi partendo dai quelli utilizzati nell'originale campagna di *DS II*, in ogni città potrete trovare un personaggio non giocante che, dietro compenso, azzererà la distribuzione dei punti abilità, consentendovi di cambiare l'impostazione dei vostri beniamini.

INCANTARE GLI OGGETTI

Oltre alla possibilità di incantare normalmente armi e oggetti, come avveniva nell'originale *DS II*, in *Broken World* creerete degli artefatti unici se riuscirete a reperire le giuste formule. Queste ultime vi indicheranno l'oggetto di partenza, i materiali necessari e la loro corretta collocazione. Purtroppo, come nel caso della "normale" procedura di incantamento delle armi, spesso il risultato finale (di cui non è dato conoscere le statistiche) non varrà la fatica di rintracciare tutti i componenti, a fronte di ciò che si trova tramite l'uccisione di mostri più o meno agguerriti.

Entrambe le due nuove classi ibride traggono i propri poteri dagli incantesimi che sono in grado di lanciare sulle loro armi.

CREARE UN IBRIDO



Dal momento che, con ogni probabilità, affronterete *Broken World* con i vostri personaggi "originali", viene lecito chiedersi se sia consentito specializzare i vecchi eroi in Blood Assassin o in Fist of Stone. In realtà, indipendentemente dalle scelte passate, è possibile attuare una progressione nei due rami necessari alle classi ibride tramite i nuovi incantesimi che l'espansione mette a disposizione. Questi potenzieranno le armi in uso dai vostri campioni e faranno sì che l'esperienza guadagnata venga ripartita tra le due specializzazioni richieste per formare la classe ibrida, per la quale, raggiunti gli opportuni requisiti, sarà semplicemente necessario assegnare le abilità al passaggio di livello.



I Mordren, un tempo potenti servi di Valdis, sono ormai ridotti alla stregua di profughi appestati... a voi la scelta se aiutarli o meno.



Molte delle creature che incontrerete saranno vere aberrazioni delle originali di *DS II*. Ma si tratterà di aberrazioni artificiali...





Broken World offre una sfida piuttosto ardua ed è consigliabile avere dei personaggi ben equipaggiati oltre il livello 40 da *DS II*.

I NANI

A grande richiesta, con *Broken World* è consentito creare personaggi appartenenti alla razza dei Nani. Tale possibilità viene garantita nel caso voleste ricominciare una partita all'originale *Dungeon Siege II*. Comunque, sarete liberi di reclutare membri della compagnia Nani, o di partire con un personaggio prefabbricato anche direttamente nell'espansione.

conferendogli il potere di controllare i terremoti per aumentarne il danno, oppure migliorando le caratteristiche di resistenza e le capacità di cura della magia naturale. A onor di cronaca, tuttavia, ci sentiamo di affermare che l'utilizzo di queste classi meglio si adatta a partite in multiplayer, dove il controllare un singolo personaggio favorisce la microgestione che questi ibridi richiedono per essere veramente efficaci.

Al di là delle novità più evidenti – includendo la razza dei Nani e la creazione degli oggetti – *Broken World* tenta di arricchire l'esperienza di *Dungeon Siege II* con un campionario di avversari originali e dotati di abilità inedite, spesso letali se non affrontate in maniera corretta. Del resto, è un disco aggiuntivo destinato a chi ha già terminato *DS II* (l'installazione del gioco base è richiesta per gustare l'espansione), da cui è consentito importare il vostro party originale, e come tale è caratterizzato da un livello di difficoltà più elevato, anche se non perfettamente calibrato, con qualche inaspettato picco che tende a rovinarne un po' il ritmo.

Non è nella difficoltà, comunque, il vero difetto di *Broken World*, bensì nella sua brevità. La quindicina di ore necessarie per terminare i tre atti della storia non soddisfano come si vorrebbe, anche a fronte di missioni secondarie meno interessanti rispetto al titolo originale. Viene il dubbio che certi nemici, particolarmente ostici, siano stati appositamente confezionati per prolungare il tempo di gioco. Il motore "siege", inoltre, non avendo goduto di un rinnovamento tecnologico già da *Dungeon Siege II* comincia a mostrare tutti i suoi limiti in termini di impatto visivo, pur non garantendo una fluidità completa.

Insomma, non si può certo dire che *Broken World* sia un'espansione mal realizzata, ma, allo stesso tempo, non ci troviamo di fronte a un prodotto in grado di far riprendere in mano il gioco originale a chi lo aveva ormai già completamente "dimenticato". Ottimo per gli appassionati, dunque, ma solo per loro.

Carlo Barone GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, 8½
Amate *Diablo*? Adorate la mitologia? Andrete pazzi per questo GdR d'azione di stampo classico, ma anche estremamente dettagliato e curato.

SpellForce 2, Mag 06, 9
Grande azione di gruppo come *DS II*, ma supportata da un impianto di gioco più solido e dalla presenza di una parte strategica in tempo reale perfettamente integrata con quella GdR.

info ■ Casa **2K** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Take 2 IT** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.dungeonsiege.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

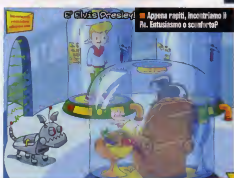
- Due nuove classi ibride
- Temi più maturi
- Finisce la trama!

- Poche ore di gioco
- Motore grafico anzianotto
- Poca varietà di situazioni

Se vi siete lanciati senza freno in *DS II*, il desiderio di completare anche *Broken World* vi prenderà quasi certamente. Tuttavia, rispetto all'originale, le ore di gioco sono poche e la struttura soffre della concorrenza dei giochi usciti recentemente.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	8	8	7	7	7



Appena rapiti, incontriamo il Re. Entusiasmo o sconforto?


A vederli così in posa sembrano dei gran cattivoni, ma sono un bel po' sfigati...

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

LA TERRIBILE MINACCIA DEGLI INVASORI DALL'AUDIOGALASSIA

Un gruppo di appassionati italiani fa meglio di LucasArts?

IN ITALIANO

Non ci sono dubbi: l'avventura è interamente in italiano. Piuttosto, i realizzatori stanno lavorando alla versione in lingua inglese. Riuscirà a conquistare gli appassionati fuori dallo Stivale?

LE TRE PROVE

Nel corso del gioco incontreremo anche il protagonista di *Full Throttle*! Per ottenere una certa tessera, ci sottoporrà a una prova impegnativa! Potremo scegliere se sostenere un quiz sulla musica o sulla storia delle avventure grafiche, oppure se affrontare due giochi altrettanto divertenti. Le domande del quiz sono parecchie e pensiamo che in tanti ripeteranno le prove anche solo per vederle tutte!

CHE le avventure grafiche siano agli sgoccioli è una frase che, ormai, siamo quasi stanchi di sentire. Passati da tempo i favolosi Anni '90, i titoli appartenenti a questo genere si sono fatti rari e qualitativamente variegati. Per fortuna, però, qualche perla arriva ancora ad allietare gli animi degli appassionati.

C'è, infatti, chi si dà da fare impegnandosi per colmare le lacune del mercato. Stiamo parlando degli sviluppatori indipendenti, che spesso realizzano e distribuiscono gratis i risultati dei loro sforzi: avventure grafiche a volte anche decisamente meritevoli.

Nel mese di agosto, un gruppo di abili amici di Torino ha reso disponibile la versione completa e giocabile gratuitamente della propria avventura grafica, e visto quello che sono stati capaci di realizzare, non potevamo ignorare il loro lavoro.

La Terribile Minaccia degli Invasori dall'Audiogalassia è stato realizzato in Flash, ed è giocabile tramite un browser collegandosi al sito di GenereAvventura. Nonostante tutto funzioni correttamente, compresi gli immancabili salvataggi, i programmatori hanno pensato bene di realizzare anche una versione offline dell'avventura, giocabile senza connessione Internet, per chi avesse problemi di velocità o di costi di collegamento.

Siamo abituati a pensare ai giochi in Flash come a passatempo buoni per qualche minuto. Non è il caso de *La Terribile Minaccia degli Invasori dall'Audiogalassia*, che è strutturata come un gioco "vero", uno di quelli che siamo abituati a comperare nei negozi specializzati, e offre agli utenti smaliziati almeno 6-7 ore di divertimento di qualità.

Totale omaggio dei programmatori ai capolavori del passato, il gioco ci vede nei panni del giovane Empi3, aspirante pirata informatico rapito da alcuni alieni decisi a impadronirsi della Terra mediante un'arma musicale, a bordo della loro improbabile astronave a forma di megafono.

Il ragazzo, imprigionato insieme a Elvis Presley in persona, riesce a liberarsi e scopre che i cattivi devono recuperare un certo numero di oggetti relativi alla musica del ventesimo secolo per completare la loro terribile arma. Empi3, pieno di buona volontà e di una cintura extraterrestre che gli consente di viaggiare nel tempo, decide di sventare il malefico piano, recuperando per primo i vari reperti.

> "L'intero gioco è un omaggio dichiarato al genere delle avventure grafiche"

Con il ragazzo, potremo visitare Woodstock nel '69 e nell'83, Londra nel '77 e nel '94, infine la Torino del 1986 e l'astronave aliena nel 2010.

Avventure e viaggi nel tempo? Se ci è venuto in mente il capolavoro LucasArts *Day of the Tentacle* non è un caso: l'intero gioco è un omaggio dichiarato al genere delle avventure grafiche, ai titoli più famosi del passato e, in particolare, ha preso grossi spunti proprio dal titolo in questione.

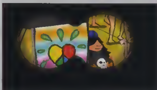
Avremo a disposizione la maggior parte delle locazioni fin dai primi istanti, con l'esclusione di pochi luoghi e di alcuni personaggi che si sbloccheranno con il progredire della trama. All'inizio, il ritmo non sarà rapidissimo, aumenterà man mano che l'intreccio si sbroglierà davanti a noi fino a giungere all'accelerazione finale in prossimità dell'epilogo, quando gli alieni cercheranno di mettere in atto l'attacco finale al nostro pianeta.

Seguendo la check list degli alieni, visiteremo le varie epoche e incontreremo personaggi di ogni genere. Dovremo convincere Sid Vicious a consegnarci una registrazione importante, vedremo gli Iron Maiden (a Torino!) e li aiuteremo a riconquistare la loro mascotte, la mummia Eddie!

Altri incontri importanti che ci vedranno protagonisti saranno quello con Michael Jackson (lo aiuteremo a diventare bianco), con Marilyn Manson, nonché con figure al limite del mito quali un autentico paninaro e la sua nemesi (il metallaro), anche questi a Torino.

CITAZIONI OVUNQUE!

Già nel filmato introduttivo, l'astronave ricorda quelle assurde di *Space Quest*, gli oggetti che passano poco dopo sono quasi una firma di *Monkey Island*, e il resto segue di pari passo. Il gioco è farcito di citazioni, ben fatte e sempre buffe, dai personaggi di famose avventure infilati in ogni dove (e spesso ben nascosti) a oggetti o scritte che gli avventurieri più esperti faranno a gara a scovare. Quasi un gioco nel gioco, un segno della passione degli sviluppatori per il genere e, probabilmente, la prova che si sono divertiti parecchio nel realizzare l'avventura.



L'INTERFACCIA PERFETTA

Spesso, le cose semplici sono le migliori. Gestiremo il gioco con il mouse, spostando il protagonista cliccando nella direzione desiderata. Tenendo premuto il tasto sinistro, appariranno alcune icone che ci permetteranno di osservare, parlare, raccogliere oggetti o accedere all'inventario (e alle opzioni relative ai salvataggi). Stessa cosa all'interno dell'inventario. Semplice, efficiente, rapido e comodo. Perché non è sempre così, anche nei titoli "commerciali"?





Per fortuna, questa "citazione" non si è rivelata una profezia...



Il paninaro è un personaggio bellissimo, per chi ha vissuto gli Anni '80!



Sarà la Wanna nazionale? Notate il pollo di gomma nell'angolo!



Dovremo usare questa pianticella a nostro vantaggio... occhio ai denti!

TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE

Una legge non scritta delle avventure esige che le informazioni necessarie alla soluzione degli enigmi debbano essere reperibili all'interno del gioco stesso. Empi3 incontrerà Snoopy (proprio lui!) e dovrà recitare un motto degli scout per convincerlo ad aiutarlo. Indovinare il motto è quasi impossibile, ma si riesce a trovarlo (un po' nascosto) in un altro punto del gioco. Ricordate *Still Life* e la ricetta dei biscottini? Se in quel gioco la ricetta fosse stata nascosta da qualche parte, molti giocatori avrebbero dormito notti più tranquille...

Sempre alla ricerca dei reperti necessari per l'arma aliena, faremo la conoscenza dei Take That sia da ragazzini, sia da adulti... e per ottenere un loro disco autografato, arriveremo perfino a modificarne il futuro rendendoli un po' diversi da come li ricordavamo!

Gli enigmi che affronteremo nel corso dell'avventura sono abbastanza vari, senza scadere mai nel banale o nel ripetitivo. Raccoglieremo molti oggetti, assemblandoli nell'inventario per realizzarne di nuovi, e dovremo sfruttare viaggi temporali e relativi paradossi così da ottenerne di altrimenti impossibili, risolvendo alcuni dei migliori enigmi del gioco. Sarà normale scoprire una password nel passato e impiegarla nel futuro, piantare un seme e trovare, anni dopo, la pianta cresciuta, e così via, seguendo i mille suggerimenti disseminati all'interno del gioco stesso. Sarà pressoché impossibile morire, così come bloccarsi oppure perdere qualche oggetto fondamentale. L'inventario conterrà al massimo una quindicina di oggetti alla volta, non tutti indispensabili per completare l'avventura.

I dialoghi rappresentano un altro punto di forza del gioco: numerosi e pieni di battute di spirito, non risultano mai noiosi o abbozzati. Potremo esaminare quasi ogni oggetto visibile e ottenere descrizioni dettagliate ai limiti del credibile, tanto che – per citare un esempio – osservando un cabinato del MAME, a seconda del gioco visualizzato, Empi3 ci riferirà i relativi commenti dei suoi creatori. Graficamente coloratissima e ben disegnata, l'avventura zoppica un po' solo in qualche animazione (ma lo stile generale la aiuta molto) e nel reparto sonoro, in verità non memorabile.

Ci siamo divertiti molto giocando questa simpaticissima avventura, cogliendo le citazioni e pensando a tutte quelle che non siamo stati in grado di riconoscere. Facciamo i nostri complimenti ai programmatori e speriamo che tutti gli appassionati gli diano un'occhiata: un prodotto italiano, ben fatto, totalmente gratuito, non è qualcosa che incontriamo tutti i giorni.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Stupid Invaders, Feb 01, 8
Alcuni alieni assurdi e demenziali per un'avventura molto divertente. Grafica coloratissima e particolare.

Ankh, Mar 06, 7½
Scanzonata avventura ambientata in Egitto, ispirata ai vecchi capolavori, ma tecnicamente aggiornata.

info ■ Casa **GenereAvventura** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Via Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **Gratuito** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.genereavventura.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, collegamento a Internet, Flash Player 8 installato**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 256 MB RAM per la versione offline**
- Multiplayer **No**

- Completamente gratuito
- Divertente e pieno di chicche
- Interfaccia semplice ed efficace

- Longevità non esagerata, 6 ore senza correre
- Versione online solo per chi ha la Banda Larga; la versione offline ha qualche piccolo problema

Un'avventura grafica totalmente gratuita sviluppata da italiani, ricca di citazioni e battute divertenti, realizzata molto bene e un totale omaggio ai titoli dell'epoca d'oro del genere. Vi consigliamo di provarla!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	7	7

7½



IN ITALIANO
Il gioco è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per le telecronache di Football, curate da Sandro Piccinini.

Basta cliccare in basso a sinistra per far apparire tutte le tattiche che si possono applicare in tempo reale alla partita.

La relazione settimanale dell'allenatore è molto utile per tenere sotto controllo i giocatori.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2007

Fare il manager è un compito difficile... ma non troppo!

IN questo 2006, scrivere di calcio è una cosa troppo divertente. Soprattutto quando si gioca con un manageriale come *Football Manager Campionato 2007* e ci si chiede quanto stiano impazzendo gli sviluppatori per restare al passo con le decisioni della giustizia nostrana.

Nella versione da noi provata, le penalizzazioni sono ancora quelle del primo grado di giudizio, ma Codemasters dovrebbe fornire degli aggiornamenti da scaricare, e allora ne vedremo delle belle. Bella è anche la nuova veste grafica del gioco, uscito per la prima volta su PC un paio di anni fa con dei menu orrendi che ricordavano Windows 3.1. Ora, icone e colori sono simili all'imperitura versione console, anche se qui si fa tutto con il mouse e, quindi, in maniera migliore e più rapida. Rapidi sono i tempi di caricamento, rapido è imparare a sfruttare tutte le opzioni disponibili, dal calciomercato alla gestione delle e-mail, dall'allenamento all'analisi dei rapporti prepartita.

FMC 07 ha il grosso pregio di essere chiaro e facile da padroneggiare, ma ha anche un difetto evidente: quello di essere un prodotto nato su console ancora dimensionato per quella realtà. Le leghe giocabili, infatti, sono solo otto (Italia, Inghilterra, Francia, Olanda, Portogallo, Germania, Spagna e Scozia), anche se si possono cercare talenti in molti più campionati.

Elemento caratteristico della serie, comunque, resta la partita in 3D con cui è consentito interagire in tempo reale. Dal punto di vista grafico non è male, anche se i calciatori non hanno esattamente le loro fattezze reali (Adriano è bianco e biondo, per esempio), ed è anche molto immediato impartire suggerimenti tattici attraverso delle opzioni prestabilite (gioco sulle fasce, pressing, eccetera).

> **"Il punto di forza della serie resta la partita in 3D"**

Il brutto è che i giocatori commettono errori troppo grossolani e che, per consultare le statistiche (comunque abbastanza scarne), occorre mettere la partita in pausa.

I match in 3D vengono ampiamente sfruttati per allestire Football One, una specie di canale televisivo tematico che, al termine di ogni giornata calcistica, mette a disposizione sintesi e tabellini di ciascun incontro.

La vera colpa di *Football Manager Campionato 2007* è quella di essere un gestionale abbastanza leggero, che permette una buona gestione complessiva del proprio club, ma senza andare realmente in profondità, come avviene, per esempio, in *Football Manager 2006*. Quello che c'è non è affatto male, ma i fan del genere troveranno troppe imprecisioni per apprezzarlo appieno (tipo soli cinque giocatori in panchina). Se, invece, cercate un prodotto intuitivo e scorrevole, fateci sapere se siete riusciti a comprare Ibrahimovic.

Alessandro Galli

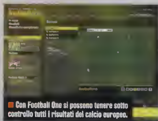
IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2006, Dic 05, 8½
Il gestionale calcistico più approfondito e affidabile, per chi vuole il massimo realismo.

Scudetto '06, Apr 06, 7½
Una buona alternativa per chi cerca un gioco manageriale a tutto tondo, ma con partita in 2D.

TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

Uno degli aspetti più spettacolari di *FMC 07* è la possibilità di vedere, al termine di ciascuna giornata calcistica, la sintesi e i tabellini di tutte le partite disputate nel continente. Una scelta divertente, che utilizzerete spesso nel caso non voleste assistere alla partita in 3D, ma ottenere il risultato immediatamente con una simulazione di pochi secondi e rivedere, poi, i momenti salienti del match.



Con Football One si possono tenere sotto controllo tutti i risultati del calcio europeo.

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 59,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.codemasters.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

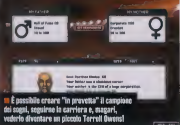
+ Grafica dei menu gradevole e intuitiva
+ Gestione globale del club
+ Partita in 3D con ordini in tempo reale

- Poco approfondito sotto diversi aspetti
- Poche statistiche durante il match
- Aspetto dei giocatori casuale

Il secondo tentativo di Codemasters di realizzare un manageriale per PC è decisamente migliore del primo, ma ciò non basta a raggiungere il livello dei mostri sacri. Dedicato a chi vuole giocare senza troppo impegno.

6

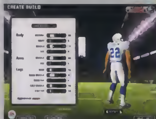
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
8	6	8	7	5	6



È possibile creare "in provetta" il campione dei sogni, seguirne la carriera e, magari, vederlo diventare un piccolo Terrell Owens!

DIVENTERÒ UNA STAR

Una delle modalità più divertenti sono i mini-giochi, in cui è possibile perfezionare le proprie abilità. Si sbloccano trofei e premi ottenendo grandi punteggi. Quest'anno, sono state aggiunte prove atletiche: gli scatti e i sollevamenti panca piana. I mini-giochi, comunque, faranno da corollario alla modalità Superstar. Una volta scelti i geni, verrà creato il vostro alter ego digitale e potrete iniziare la carriera in NFL. In questa versione, dovrete persino sostenere un test d'intelligenza. Insomma, potrete diventare una celebrità non solo come quaterback, ma anche come linebacker!





Se siete dei giocatori alla "Payton Manning", ora potrete fare tutti gli aggiustamenti del caso prima dello snap!

A STELLE E STRISCE

Madden NFL 07 non è stato tradotto nella nostra lingua: la scatola, il manuale, il testo a video e il doppiaggio sono in inglese.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

MADDEN NFL 07

John Madden nella Hall of Fame? Il merito è anche di Electronic Arts Sports!

DOPO aver acquisito la licenza NFL in esclusiva per molti anni, era lecito aspettarsi qualcosa di più da *Madden NFL 06*. Qualitativamente, il gioco di EA Tiburon (il team di sviluppo della serie) aveva lasciato perplessi gli appassionati.

C'era, dunque, grande attesa per *Madden NFL 07* e anche stavolta gli utenti PC non saranno completamente soddisfatti del risultato ottenuto. Non c'è dubbio che la serie *Madden NFL* sia sempre stata sinonimo di spettacolarità, alti punteggi e giocate sensazionali. Per la nuova stagione, EA Tiburon ha cercato di lavorare sul suo principale tallone d'Achille: la difesa. I giocatori potranno contare sui "playbook" difensivi di ognuna delle 32 franchigie della NFL, sfruttando così i suggerimenti di alcuni guru quali Rex Ryan o Dick Lebeau. Per limitare i cosiddetti buchi che affliggevano la secondaria in *Madden NFL 06*, sono state sviluppate nuove routine d'Intelligenza Artificiale.

La difesa non era l'unico punto debole della serie: l'altro problema era il "running game". Per rendere le corse più credibili, gli sviluppatori hanno seguito due strade: la prima è stata quella di introdurre un nuovo sistema per bloccare; la seconda è stata quella di dotare i running back di mosse speciali per liberarsi da una marcatura troppo asfissiante. Insomma, un Reggie Bush (l'attesissimo rookie) o uno Shaun Alexander (il testimonial di *Madden NFL 07*) non avranno grossi problemi ad affrontare un Ray Lewis, per esempio; mentre un Warrick Dunn avrà qualche arma in più per liberarsi da una mandria inferocita di linebacker pronti a placcarlo. La possibilità di controllare il proprio bloccatore dà una marcia in più al running game: spesso, è possibile sopperire alle lacune della linea d'attacco grazie all'intuito del giocatore.

> **"Sono state sviluppate nuove routine d'Intelligenza Artificiale"**

Un'altra aggiunta interessante è la possibilità di fare degli aggiustamenti sulla linea di scrimmage prima dello snap della palla. Per il resto, sui campi di *Madden NFL 07* i vari Culpepper, Brees, Manning e Palmer della situazione continueranno a centrare i loro bersagli con relativa facilità, totalizzando un



numero spropositato di yard di passaggio. Nulla è cambiato sul fronte delle modalità di gioco: a farla da padrona - anche quest'anno - è la rinnovata NFL Superstar, che permetterà al giocatore (sono selezionabili diversi ruoli) di arrivare direttamente alla Hall of Fame dopo una prestigiosa carriera, mentre quella Franchigia è stata potenziata.

Anche il comparto audiovisivo è rimasto praticamente immutato rispetto alla passata stagione, con l'aggiunta di qualche animazione, di un'interfaccia di gioco più grintosa e qualche effetto sonoro. State pronti per il Monday Night Football!

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

SERVE IL JOYPAD?

Per sfruttare al meglio *Madden NFL 07* è consigliabile giocare con joypad dotato di due stick analogici. Per esempio, è possibile proteggere il pallone o allontanare il difensore sfruttando l'analogico destro.

IN ALTERNATIVA...

Madden NFL 06
Ott 05, 7½
Per chi si vuole avvicinare al mondo della NFL, la versione dello scorso anno potrebbe essere la scelta giusta. Prezzo contenuto e le stesse modalità della versione 2007.

NFL Head Coach
Per chi è alla ricerca di un manageriale di football americano, questa è la risposta di EA. Si tratta di un titolo discreto, per ora non importato nel nostro Paese.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Tiburon** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Running game migliorato
- I.A. perfezionata
- Modalità Superstar strepitosa

- La grafica sente il peso degli anni
- Realismo non ancora ottimale
- La versione Xbox 360 ha qualche modalità in più!

***Madden NFL 07* lascia un po' con l'amaro in bocca. La strada per il realismo simulativo è ancora lunga, così come non abbiamo gradito la scelta di non introdurre nella versione per PC alcune modalità di gioco presenti in quella per Xbox 360.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
7	7	7	8	9	7



Tra una battaglia e l'altra, possiamo acquistare nuove truppe e migliorare i "veterani" degli scontri precedenti.



Uno dei rari scenari che offrono un minimo di difficoltà richiede di sfondare la linea nemica al di là di un fiume, in un tempo limitato.

GENERE: STRATEGIA

LEGION ARENA GOLD

Il "Culto di Mitra" arriva in aiuto delle legioni di Roma, ma i rinforzi non risollevano la situazione.

IN ITALIANO

***Legion Arena Gold* è completamente tradotto e doppiato in italiano: confezione, manuale e programma. Il doppiaggio è buono, e contribuisce alla qualità delle scene di intermezzo alla "History Channel".**



IN ALTERNATIVA...

***Rome: Total War*,** Ott 04, 9
Un capolavoro imperdibile per gli appassionati di strategia nell'Antichità. È contenuto anche nella collezione *Total War: Eras*, insieme a *Shogun*, *Medieval* e alle relative espansioni.

***Chariots of War*,** Set 03, 6
Un altro titolo Slitherine decisamente più gratificante, con la possibilità di gestire il proprio dominio.

NON è difficile intuire quale fosse l'obiettivo degli sviluppatori di *Legion Arena* (ora riproposto in versione "Gold" con l'inclusione dell'espansione *Cult of Mithras*): creare un gioco di combattimenti tattici nel periodo romano che fosse semplice da imparare e, al tempo stesso, consentisse anche al giocatore occasionale di giochi di strategia di apprendere qualche nozione sulle unità e gli eserciti di questa interessante era della storia militare. Purtroppo, nel passaggio dall'idea alla realizzazione qualcosa è andato storto.

Il gioco è formato da campagne a loro volta composte da scenari collegati, accompagnati da una narrazione tutto sommato interessante. *Cult of Mithras* introduce nella storicità di *Legion Arena* un elemento decisamente horror/sovrannaturale, con legioni che svaniscono, paesaggi innaturali e sogni inquietanti che affliggono il comandante dello sperduto esercito romano (noi).

La giocabilità è essenzialmente rimasta la stessa. Prima di ogni scenario possiamo piazzare le truppe a nostra disposizione su una mini-mappa del campo di battaglia, e assegnare loro ordini e formazioni. Una volta iniziato lo scontro, la visuale passa a un tradizionale 3D (simile a quello della serie *Total War*). Inizialmente, le truppe agiranno in base alle istruzioni ricevute, ma il generale che ci rappresenta (e presente sul campo con una propria "miniatura") sarà in grado di intervenire in modo limitato con nuovi ordini per reagire allo sviluppo degli eventi. Terminato lo scontro, se vincitori, potremo

> **"La difficoltà degli scenari varia tra il facile e il facilissimo"**

"tornare all'accampamento", ove ci sarà consentito comprare nuove truppe e "promuovere" le unità veterane dando loro nuove caratteristiche, come una maggiore precisione nelle armi da lancio o un morale migliore.

L'enorme problema di *Legion Arena Gold* è che la sfida lanciata dagli scenari varia tra il facile e il facilissimo, e questo anche al livello di difficoltà più elevato. Spesso, basta ordinare una carica generale, intervenendo quindi con aggiustamenti minimi, per vincere lo scontro. Nei casi più clamorosi è sufficiente dare il "via!" e godersi il massacro senza neppure toccare la tastiera! Una battaglia dura meno di cinque minuti, e il gioco – espansione inclusa – si completa in un paio di giorni. Se le cose vanno male, si può ripetere la battaglia – un evento che, durante la nostra prova, è capitato *quattro volte* su decine di scenari.

Si prova, così, un po' di amarezza per un'occasione mancata. I titoli curati a basso budget stanno conquistando una nicchia felice e sempre più consistente del mercato, e *Legion Arena Gold* avrebbe potuto meritarsi un posto al sole.

Vincenzo Beretta



PER UNA CORRETTA INSTALLAZIONE

installare l'espansione *Cult of Mithras* sul nostro PC ha richiesto un po' di improvvisazione. Nella confezione troverete un foglietto separato dal manuale che "dovrebbe" dare indicazioni al riguardo, ma che si è rivelato inadeguato. Ecco la procedura da noi seguita:
Installate *Legion Arena* dai due CD su cui viene distribuito. Esplorate uno qualsiasi dei due dischi e aprite la directory **CoM** (è contenuta in entrambi). Cliccate sul file **Setup.exe** e, nella finestra che appare, indicate la cartella in cui avete installato *Legion Arena* (il programma non la rileverà automaticamente). **Importante:** su alcuni sistemi apparirà un messaggio che avvisa di non aver trovato alcuna installazione di *Legion Arena* sul PC. Ignoratelo e proseguite con l'installazione di *Cult of Mithras*. Una volta completata la stessa, fate partire il gioco cliccando sul file **Arena.exe** che trovate nella directory di installazione sull'hard disk. Se avete fatto tutto correttamente, la schermata di apertura dovrebbe confermare che state giocando alla versione con *Cult of Mithras* installato.
Sottolineiamo che quella indicata è la procedura da noi impiegata, dopo prove ed errori, per installare correttamente l'espansione. Non è affatto ufficiale e GMC non si prende responsabilità per eventuali problemi che potreste riscontrare.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.legionarena.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Diverse unità in più
- Interessante trama "sovrannaturale"
- Semplice da imparare

- Incredibilmente facile
- I.A. nemica debolissima
- Poco longevo

L'aggiunta di *Cult of Mithras* fa poco per migliorare un gioco di per sé appena mediocre. Qualche nuova unità e battaglia sono le benvenute, e la versione "Gold" renderà il tutto conveniente a chi ha mancato l'originale, ma c'è di meglio.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	5	6	5	4	5

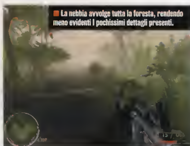
GENERE: FPS

TERRORIST TAKEDOWN - WAR IN COLOMBIA

La giungla non basta a nascondere i narcotrafficanti.



■ *War in Colombia* è interamente in italiano, ma i testi a video sono veramente esigui.



■ La nebbia avvolge tutta la foresta, rendendo meno evidenti i pochissimi dettagli presenti.

SI prende uno sparatutto in prima persona, lo si svuota di qualsiasi idea e lo si riempie di armi dozzinali e di una nemmeno troppo fitta giungla che pullula di narcotrafficanti ostili: questo è *War in Colombia*.

Nonostante le discrete potenzialità del motore grafico, i programmatori non si sono impegnati troppo per realizzare ambienti credibili e, complici le fitte nebbie che si estendono ovunque, si ha l'impressione di combattere all'interno di una palude. È presente una piccola mappa che indica i vari checkpoint da "toccare" per continuare nell'avventura, ma se ne potrebbe fare tranquillamente a meno, visto che il percorso da seguire è in ogni caso obbligato e lascia ben poco spazio all'interpretazione. A questi desolanti particolari, si aggiunge una I.A. pessima, con avversari incapaci di qualsiasi azione che non sia sparare qualche colpo a caso nella direzione dell'alter ego del giocatore. Li vedrete uscire allo scoperto, fare fuoco e guardarvi con espressione catalettica. E non sperate di sfidare qualche amico un po' più furbo, visto che il multiplayer non è stato implementato.

È vero che si tratta di una produzione economica e di poche pretese, ma *War in Colombia* non offre alcuno stimolo né per divertirsi, né per fare quattro risate.

Alberto Falchi



info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS**
➤ Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	3
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
I.A.	3
TRAMA	3

3½

GENERE: FPS

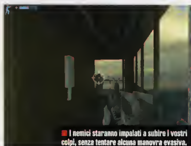
AMERICA'S SECRET OPERATIONS

Visita il mondo. Incontra persone interessanti. Eliminale.



■ Il gioco si sviluppa su una decina di missioni.

■ *America's Secret Operations* è stato tradotto in italiano in ogni sua parte.



■ I nemici staranno impalati a subire i vostri colpi, senza tentare alcuna manovra evasiva.

SUL retro della copertina di *America's Secret Operations*, i giocatori vengono avvertiti che se la vedranno con delinquenti della peggior risma.

Praticamente tutte le minacce alla pace mondiale dovranno essere debellate da voi. Sempre che abbiate voglia di impegnarvi per più di cinque minuti in questo pessimo sparatutto in prima persona.

Texture ripetute, animazioni inesistenti, parti di livelli copiate e incollate più volte per farli sembrare più grandi sono solo i primi difetti che vengono a galla, vanificando il potenziale dell'ottimo Unreal Engine (usato anche per capolavori quali *Splinter Cell*, per esempio).

Proseguendo, si scopriranno una I.A. che fa acqua da tutte le parti e una struttura delle mappe di gioco sconcertante per linearità. Le situazioni sono abbastanza varie e si passa da una nave alle giungle tropicali, senza dimenticare una città fantasma. Ciò che le accomuna, però, sono lo squallore e la noia. Gli avversari non offrono alcuna sfida e cercare le chiavi e le tessere magnetiche necessarie a proseguire è un'impresa soporifera, considerando che dovrete tentare di aprire decine di porte misteriosamente sigillate prima di trovarne qualcuna accessibile.

Non mancano alcune mappe multiplayer, ma non sentirete il bisogno di giocarle.

Alberto Falchi



info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con T&L**
➤ Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
➤ Multiplayer **LAN, Internet**

GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
I.A.	3
TRAMA	3

3

IN ITALIANO

Il gioco è stato tradotto e sottotitolato in italiano, mantenendo il doppiaggio originale in inglese. Il tono dei dialoghi è, come prevedibile, abbastanza "forte" e tutt'altro che avaro di parolacce e oscenità assortite. Tutte caratteristiche che, in un gioco ispirato a "Le iene", non possiamo che ritenere positive.

■ Affrontare i poliziotti a viso aperto è una scelta rischiosa, ma spesso è la via più sbrigativa.

■ Picchiando l'ostaggio si costringerà la polizia a gettare le armi a terra.

GENERE: AZIONE

LE IENE

"Tutto quello che puoi fare è invocare una morte rapida. Cosa che, tanto, non otterrai."

TURBO E ADRENALINA

Il susseguirsi di azioni criminali e incidenti da pirata della strada aumenteranno il livello di adrenalina, per effettuare mosse speciali e il turbo. Alla fine di ciascun capitolo, il comportamento tenuto verrà valutato secondo una scala di valori che va da "maniaco" a "professionista", in base al numero di morti e di colpi sparati.



I fattori che contribuiscono alla realizzazione di un videogioco ispirato a un film sono i più vari.

Fra questi, solitamente, ne spiccano due: l'imminente uscita nelle sale del titolo in questione e il desiderio di fare un lavoro talmente "di fino", da richiedere anni di applicazione. Nel caso di *Le iene*, basta un minimo di cultura cinematografica per sapere che il film è uscito nel 1992 ed escludere, così, la prima ipotesi; per quanto riguarda la seconda, invece, è sufficiente provare a giocare qualche minuto.

Abbiamo tentato di immaginarci la scena: una bella riunione fra colleghi a base di pizza, birra e un buon film ("Le iene" appunto) e, fra una sparatoria e l'altra, ecco prendere forma il colpo di genio. "Perché non ne facciamo un videogioco?". Bella idea, peccato che il risultato sia stato un titolo che prova in tutti i modi a ricreare l'atmosfera del film di Tarantino, riuscendoci solo in parte, però toppando clamorosamente in ambito tecnico.

Procediamo con ordine e parliamo di cosa c'è di buono: sangue, musiche azzeccate e tipici dialoghi "tarantiniani". Tutta roba presa di peso dal film e infilata nel gioco per conferirgli il giusto carattere, cosa che (possiamo ammetterlo) in certi momenti è quasi riuscita. Meno piacevole è che ciò vada a incastrarsi in una realizzazione complessiva che grida pietà quasi quanto gli ostaggi che potrete catturare, picchiare e spaventare per farvi scudo e beffe dei poliziotti.

Il gioco è suddiviso in capitoli in cui ci si deve cimentare o nella classica sparatoria, o in una corsa in auto. In questo secondo caso, in base all'esigenza, occorre portare in salvo un compagno ferito, sfuggire alla polizia o, più semplicemente, raggiungere un obiettivo. La guidabilità della vettura, però, lascia abbastanza a desiderare, al punto che sarebbe stato preferibile limitare il numero di tali "intermezzi".

"Grida pietà quasi quanto gli ostaggi"

L'azione di gioco principale, invece, ci vede impersonare, di volta in volta, i vari membri della banda nelle loro scorrerie a suon di piombo, sangue e parolacce. Un aspetto interessante è la modalità di "ricatto", che costringe poliziotti e ostaggi a posare le armi per poi mettersi faccia a muro o a eseguire degli ordini: i PNG possono essere manovrati cliccando con il mouse e muovendoli (sempre con il mouse) nella direzione desiderata. Nell'insieme, però, al di là dell'apparente rispetto delle dinamiche del film, e anche a causa di una qualità grafica che, al giorno d'oggi, appare datata quasi quanto la pellicola originale, *Le iene* risulta un gioco di cui fare tranquillamente a meno.

In questi casi, si è soliti dire che si tratta di un titolo che potrebbe piacere agli appassionati, ma stavolta non ce la sentiamo di consigliarlo neanche ai fan. Soprattutto a quelli di Tarantino.

Elisa Leanza 

IN ALTERNATIVA...

Grand Theft Auto: San Andreas, Lug 05, 9
Il gioco cui avrebbero dovuto ispirarsi gli sviluppatori di *Le iene* è il maestro di stile per qualsiasi avventura a base di criminali.

Il Padrino, Apr 06, 8
Quando c'è di mezzo "cosa nostra" non si scherza. Se amate il genere, è un gioco da non perdere.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Volatile Games** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L supp. Shader 1.1, DVD, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **Consigliato CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

■ Colonna sonora originale
■ Dialoghi "tarantiniani"
■ Discreti filmati di intermezzo

■ La realizzazione tecnica lascia a desiderare
■ Sezioni di guida noiose
■ Gli aspetti positivi riguardano il film e non il gioco

***Lu iunu* è un giocod'uziuuu crimiuouu "upuntatu dal uuilu". Nassuna, u diutuuzu di quuui quindici anni, uu lo uupattava u nuuuuuo, uduuuu, uu uuutirebbu lu muucunza. Paccato, è uu piccuio umacco par un gruudu film di Quuutiu Turuutiuu.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FEDELTÀ ALLA PELLICOLA
4	6	5	4	4	6

4½

Giochiamo spendendo POCO



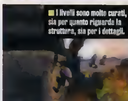
I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** doppiaggio, menu e manuale in italiano **Prezzo:** € 12,99 **Provato su:** Gen 06 9

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

L'ultima incursione del Principe di Persia nel mondo dei videogiochi è stata una vera marcia trionfale. Sulla scia dei primi due episodi in 3D, *Le Sabbie del Tempo* e *Spirito Guerriero*, *I Due Troni* ci ha regalato tante emozioni di prima qualità. È bello, dunque, vedere un titolo così recente e di grande valore venduto a un prezzo molto ridotto. A patto di avere un computer all'altezza della situazione, si tratta di un vero affare.

L'azione orbita essenzialmente intorno alle doti acrobatiche del Principe, costretto a saltare, arrampicarsi e rimanere in bilico sulle piattaforme sparse per i livelli, tutti complessi e sviluppati sia verticalmente sia orizzontalmente. Ci si può esibire in spettacolari corse sui muri, oppure



I livelli sono molto curati, sia per quanto riguarda la struttura, sia per i dettagli.

rotolare velocemente per schivare le trappole. In alcuni momenti, poi, il lato oscuro del Principe prenderà il sopravvento, cambiando radicalmente lo stile di gioco. Spunta una sorta di frusta, ottima per appendersi alle sporgenze. Ci sono anche un po' di combattimenti, che incarnano l'aspetto forse meno riuscito del gioco. Sono ben fatti, grazie a un bel sistema di combinazioni e alle animazioni dei personaggi, ma sono meno intriganti di tutto il resto. In certi momenti fanno cadere il ritmo, altrimenti coinvolgente e incalzante. Inoltre, giocare con la tastiera è scomodo, dunque procurarsi un buon pad è quasi un obbligo. In ogni caso, stiamo facendo le pulci a un esemplare di razza. *Prince of Persia: I Due Troni* merita un posto nella vostra collezione, e con questo prezzo è un peccato negarglielo.

GIOCHI COMPUTER

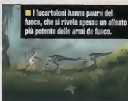


Casa: Ubisoft **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** italiano (doppiaggio) **Prezzo:** € 12,99 **Provato su:** Dic 05 7

PETER JACKSON'S KING KONG

L'esperienza di gioco di *King Kong* ci aveva lasciato interdetti. Da un lato era spettacolare e dal gusto spiccatamente cinematografico. Dall'altro era scandalosamente breve (si parla di sei ore, sì e no il tempo che ci vuole per finire *Half-Life 2: Episode 1*) e dava la sensazione di trovarsi su dei binari, con poca libertà d'azione.

Gran parte dell'avventura si svolge in prima persona, stile FPS, attraverso gli occhi dello sceneggiatore Jack Driscoll. Il poveretto si trova costretto a fare i conti con famelici dinosauri. A tale scopo non avrà a disposizione solo la forza delle



I lucertoloni hanno paura del fuoco, che si rivela spesso un alleato più potente delle armi da fuoco.

armi da fuoco (i cui proiettili sono piuttosto rari), ma anche la sua astuzia. I lucertoloni, infatti, possono essere spaventati dal fuoco e ingannati interagendo con l'ambiente.

Il resto del gioco, invece, vi metterà nei panni di King Kong. In questi momenti, la visuale si sposta in terza persona e l'azione inizia a seguire dinamiche da picchiaduro, con violente risse con i dinosauri più grandi. Da notare anche la totale assenza di interfaccia, che delega ai suoni e al parlato il compito di informare il giocatore sulla quantità di proiettili e sulla salute.

King Kong non sarà perfetto, ma a questo prezzo anche chi lo aveva snobbato farebbe meglio a dargli un'occhiata.

GIOCHI COMPUTER



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Sentinel Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** Atari ■ **Lingua:** testi a schermo, parlato e manuale su DVD in italiano (il parlato di *BG* è in inglese) ■ **Prezzo:** € 29,90 ■ **Provato su:** Gen 99/Nov 00

BALDUR'S GATE COLLECTION



■ Purtroppo, i voluminosi manuali sono presenti solo su DVD, in formato PDF.



■ La qualità grafica, pur essendo passati parecchi anni, è di buon livello. Il sonoro, poi, è strepitoso!

CON una certa sorpresa, abbiamo trovato nei negozi, senza annunci roboanti, questa splendida collezione di giochi di ruolo che non possono mancare nella ludoteca di un vero appassionato del genere.

Atari ha finalmente pubblicato la raccolta in cui sono inclusi il *Baldur's Gate* originale, l'eccezionale seguito *Baldur's Gate 2 – Shadows of Amn* e la sua espasione, *Throne of Bhaal*. Manca, purtroppo, l'espansione del primo *BG* (*Tales of the Sword Coast*), che è presente in alcune edizioni non distribuite in Italia (sembra, per problemi di compatibilità).

Baldur's Gate è uno dei migliori GdR mai realizzati per PC e questa collezione è imperdibile, soprattutto per chi non lo ha giocato, e rappresenta l'occasione perfetta per colmare tale lacuna. Se non ne avete mai sentito parlare, *BG* è un gioco di ruolo che utilizza integralmente le regole dei manuali di "AD&D" (la seconda edizione, per la precisione), e offre decine di ore di divertimento nelle lande dei Forgotten Realms.

È molto più complesso rispetto ai GdR recenti (la sua difficoltà fa impallidire *Oblivion*) e rappresenta una sfida ostica per qualsiasi avventuriero: spesso e volentieri dovrete "capire" da soli cosa fare e dove farlo, e ogni combattimento (in tempo reale, ma davvero molto strategico) potrebbe essere l'ultimo!

Il "motore" di *BG 2* vi permetterà di giocare a risoluzioni che, al tempo dell'uscita del titolo, erano quasi impensabili (si arriva a 2048x1536!), anche se dobbiamo sottolineare che non si vedranno meglio i personaggi o i fondali, ma verrà presentata solo una zona più ampia (dato che il gioco è stato pensato per 640x480!). Visto che le avventure si svolgono spesso in zone buie (soprattutto nei numerosi sotterranei), configurando il gioco alle risoluzioni più alte vedrete i personaggi molto piccoli al centro in mezzo a una macchia scura, e le scritte saranno *davvero* minuscole.

La grafica, essendo "disegnata" in due dimensioni, è di ottima qualità e non sfigura rispetto ai GdR in 2D più recenti (come *Arcanum*), anche se ovviamente non è ai livelli di quelli in tre dimensioni. Il comparto sonoro, invece, rimane ancora oggi uno dei migliori mai creati, soprattutto per quanto riguarda le splendide musiche d'atmosfera.

Come scrivevamo, il gioco è piuttosto complesso e l'interfaccia è un po' meno intuitiva rispetto ai titoli più recenti. Tuttavia, visto che è consentito importare il personaggio tra i tre giochi, è un'ottima occasione per gustarli (o ri-gustarli) tutti dal primo – sempre che abbiate a disposizione una settantina di ore, il tempo necessario per risolvere i due giochi e l'espansione, senza contare una valanga di missioni secondarie. Oltretutto, col tempo sono uscite centinaia



di Mod e add on, che rendono l'avventura originale solo un punto di partenza. Basta utilizzare qualsiasi motore di ricerca, per imbattersi in decine di siti con Mod che spaziano da intere avventure ad armi personalizzate o ispirate a film fantasy (un punto di partenza è **www.fileplanet.com/40797/0/section/Baldur's-Gate-Series**, ma occorre registrarsi). Segnaliamo un Mod in particolare, *Trilogy*, con cui potrete giocare i due capitoli (e le relative espansioni) come un unico titolo; inoltre, vi permetterà di apprezzare il primo *Baldur's Gate* con il "motore" più aggiornato ed evoluto del secondo. Per utilizzare tale Mod, però, dovrete installare le ultime patch di entrambi i giochi, disponibili sul sito ufficiale: **www.bioware.com/games**.

GIOCHI COMPUTER



■ È possibile incontrare qualche problema nell'installazione, soprattutto quella del primo *BG*. Se vi capita, date un'occhiata nel forum ufficiali.



€ € € € €

Una collezione dal valore inestimabile, ma dal prezzo invitante. Ideale per lasciarsi affascinare da una serie di GdR classica e insuperabile.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



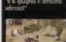
Oblivion
GMC.Gorman
"In attesa di tornare a bordo dei sommergibili..."



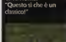
Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Aggiornamenti per tutti. Proprio per tutti!"



Company of Heroes
BANNED.Neon
"Il 6 giugno è arrivato adesso!"



LEGO Star Wars II
GMC.Homer
"Questo sì che è un classico!"



Madden NFL 07
GMC.Pettinato
"I 49ers finalmente alla vittoria!"

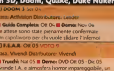
SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

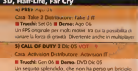
■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry**

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse







2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05 ■ **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) MONDIALI FIFA 2006 Giu 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Giu 06
Tutte le squadre dei Mondiali e partite con un buon ritmo, ma la vera evoluzione è rimandata

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag [illegible]

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 0
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 [illegible]
Trucchi: Apr 05, Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE 2 Ott [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 0[illegible]

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 06 ■ **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 8
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 05 ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessun

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Apr 06 Voto: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Sol:** Nov 02 - Nat 02 ■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un'avventura nei panni dell'Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ore tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell'Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO [illegible]
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO [illegible]
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO [illegible]
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) THE SHIP Set 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **DannyKiller Il meglio del meglio**
1. Mafia
2. F.E.A.R.
3. Half-Life 2
4. Max Payne
5. Doom 3

■ **Holyman Azione**
1. Mafia
2. Max Payne
3. Splinter Cell Chaos Theory
4. Thief Deadly Shadows
5. Hitman Blood Money

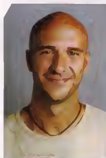
■ **Dark_Jak Migliori FPS**
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Doom 3
4. Prey

■ **Turiplay GdR**
1. Oblivion
2. Neverwinter Nights
3. KOTOR 2
4. Gothic II
5. Vampire Bloodlines

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

NIENTE TREGUE NELL'ARENA ITALIANA!

Anche in estate, c'è voglia di grandi eventi come il Kode5.

ANCHE la Cina ha aperto le porte della sua florida scena netgaming al mondo intero. In che modo? Creando un nuovo evento globale con qualifiche in ogni nazione, in cui ci si gioca viaggio, vitto e alloggio per la finale.

Il tutto somiglia molto ai coreani WCG, ormai noti come "olimpiadi dei videogiochi", arrivati quest'anno alla sesta edizione che si terrà in Italia dal 18 al 22 ottobre all'Autodromo di Monza. Il nome dell'evento cinese è Kode5 e possiamo considerarlo come la naturale evoluzione dell'AconS svoltosi l'anno scorso. Più nazioni, più giochi e un montepremi sempre più ricco (circa 160.000 dollari). Rispetto ai WCG coreani, l'evento KodeS propone due differenti location per le finali, in base al gioco in gara. Per esempio, *Quake* 4 esercita un fascino maggiore sui giocatori europei, dunque le finali si sono disputate alla Games Convention di Lipsia. Per *Warcraft III: The Frozen Throne* e *CounterStrike 1.6*, invece, l'appuntamento è a Pechino, dal momento che in Cina questi due titoli stanno letteralmente spopolando.

L'Italia, da qualche anno, riesce a essere sempre presente in eventi di tale spessore. Anche il Bel Paese, infatti, ha avuto il suo torneo di qualificazione al Kode5. Al BIC di Bolzano, la stessa sede delle finali dell'EPS, tra il 22 e il 23 luglio si sono affrontati 33 giocatori per un montepremi totale di 6.500 dollari, sotto gli occhi attenti degli inviati di GMC. Certo, il numero degli iscritti non era molto elevato, ma è il caso di rifarsi all'adagio popolare "pochi, ma buoni". Erano presenti, infatti, clan e giocatori di livello mondiale, come gli SK.swe (la sezione svedese di *CounterStrike* del più importante clan del pianeta) e gli austriaci Plan-b.

A differenza di quanto accade ai WCG, infatti, ai vari tornei di qualificazione dei KodeS possono partecipare persone di qualunque nazionalità. Questa, ovviamente, non è stata una buona notizia per gli "azzurri" in gara, eccezion fatta per l'arena di *Quake* 4, in cui ha vinto a mani basse un certo ragazzo di Genova, Stermy, uno dei pochi giocatori professionisti del mondo (l'anno scorso ha racimolato circa 150.000 dollari giocando a *Painkiller*).

Nel torneo di *CounterStrike 1.6*, le nostre punte di diamante, i Cubesports (ex Play.it), non sono invece riuscite a fare il miracolo. Gli SK.Swe hanno trionfato, ma gli italiani hanno resistito


Gli svedesi SK.Swe hanno vinto il torneo di *CounterStrike 1.6*.

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

I risultati della QuakeCon

Tutto esaurito all'Hilton di Dallas per la QuakeCon 2006.


Alla QuakeCon la quantità di PC presenti era impressionante.

La QuakeCon è una delle LAN più "vecchie" del mondo. John Carmack (sempre presente sul palco della sua manifestazione, tranne che quest'anno) la organizza sin dal 1996 con un preciso scopo: far incontrare e divertire i fan dei titoli id Software di tutto il Nord America. Anno dopo anno, la QuakeCon spesso ribattezzata la "Woodstock" dei videogiochi per il suo clima disteso e per il suo essere completamente gratuita (basta portarsi il PC da casa) – è cresciuta con la società di Mesquite. Ormai, la kermesse può dirsi un vero e proprio evento, a metà tra convention e raduno, inframmezzato da tornei. Seguitissimo quello di *Quake 4* in modalità uno contro uno, vista la presenza di tutti i migliori giocatori del mondo, anche se la scelta delle mappe è stata alquanto "originale". Forse, questo potrebbe essere uno dei motivi per spiegare la pessima prova del nostro Stermy, l'unico italiano presente alla competizione, che non si è piazzato nemmeno nella top 10. Il primo premio è andato allo svedese Sk.Toxic (15.000 dollari), che ha battuto in finale il russo Mouz.Cooller (7.000 dollari).

sito di riferimento
www.quakecon.org


L'area LAN dell'evento era un po' vuota. Purtroppo, c'erano solo 33 iscritti.

fino alla fine: gli svedesi, infatti, hanno vinto "solo" 16 a 14. Considerando i risultati poco esaltanti dei nostri giocatori di *CounterStrike* in campo internazionale, si tratta di un buon segno. Nel torneo di *Warcraft III: The Frozen Throne* ha primeggiato il tedesco SK.Take, mentre l'Italia ha piazzato nella classifica finale solo un giocatore sui tre a disposizione.

Tirando le somme, se si eccettuano i pochi partecipanti e qualche problema sui server (soprattutto quelli di *Quake 4*), l'evento ha funzionato alla grande. Segno della buona organizzazione è stata addirittura la presenza di GIGA, il primo network televisivo europeo dedicato al mondo del netgaming. Era presente una troupe di GIGA2 (il secondo canale), per consentire agli spettatori sintonizzati di seguire l'evento in diretta e in lingua inglese (la TV è anche utilizzabile via streaming su Internet sul sito **www.giga.de/2**). Grande soddisfazione per i ragazzi di progaming.it, che sono riusciti a catalizzare l'attenzione degli appassionati d'Europa in una città italiana, anche se la presenza di pubblico in loco è stata minima.

Forse, i netgamer nostrani erano stati distratti dalle imminenti vacanze (si parlava del mese di luglio), ma l'inversione di tendenza sembra proprio dietro l'angolo grazie a eventi di questo tipo.

GMC.Akira



sito di riferimento
http://kode5.progaming.it

Evento

CPL WORLD SEASON

La storica firma rialza la testa



Quake 3 è letteralmente adorato dalla community che fragga, e la scelta del CPL è stata accolta con entusiasmo.

La CyberAthlete Professional League era ormai sull'orlo del disastro. Dopo aver perso il suo sponsor principale (Intel) e aver annullato il CPL World Tour 06, sembravano ridimensionati i piani di Angel Munoz (amministratore delegato della società), che puntava ad associare il nome CPL all'evento leader per gli sport elettronici.

La situazione si è risolta, visto che ci sarà una manifestazione itinerante targata CPL, che comprenderà otto tappe in altrettante nazioni del mondo: la CPL World Season. Si tratta di qualcosa di simile al World Tour da un milione di dollari del 2005, solo pesantemente ridimensionato nel budget (la finale avrà un montepremi totale di 150.000 dollari). I titoli sui cui si disputeranno i tornei saranno il solito *CounterStrike 1.6* e, a sorpresa, *Quake 3 Arena*. La decisione di accantonare il quarto episodio della saga in favore del suo predecessore è stata presa dopo una votazione che ha coinvolto tutti gli organi della CPL, compresi i giocatori. Nessun RTS, agli americani non piacciono.



Segnaliamo subito che, grazie al buon sangue che scorre tra Play.it e CPL, l'Italia è una delle otto nazioni designate a ospitare le qualifiche. Dal 24 al 26 novembre, l'attenzione del mondo che si interessa di netgaming (e non solo) sarà catalizzata dalla Fiera di Verona. Sembra proprio che Play.it, in accordo con la società Verona Fiere, organizzerà uno spazio espositivo dedicato al mondo dei videogiochi. Certo è che un evento del genere è una grande occasione per i giocatori italiani, che potranno competere ad altissimi livelli senza spostarsi dalla loro nazione. Sperando che il tutto possa avere cadenza annuale.

sito di riferimento
www.thecpl.com
oppure, per l'evento italiano, http://thecpl.teamplay.it/

Mod per Half-Life 2

FROM COASTLINE TO ATMOSPHERE

Un grandioso seguito non ufficiale dell'originale Half-Life 2.

- **Sviluppatore:** Stephan Brinkmann
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 200 MB
- **Internet:** www.sp-mods.com/home/php-files

Il sostanzioso Mod per *Half-Life 2 From Coastline to Atmosphere* è, in realtà, una raccolta di mappe single player legate da un'interessante trama narrativa.

L'autore, il talentuoso Stephan Brinkmann, ha impiegato un anno intero per darlo alla luce, ma il tempo impiegato è proporzionale alla qualità. Il Mod inizia laddove finisce *Half-Life 2*, offrendo una possibile risposta alle mille domande insolute letteralmente esplose nella mente del giocatore al termine del titolo originale. Ferito e bruciacchiato, il protagonista viene curato in un villaggio fuori città per tre lunghi mesi, al termine dei quali è pronto a combattere di nuovo per scoprire che fine hanno fatto Alyx e tutti gli altri dopo la "famosa" esplosione. Quest'ultima, pare aver spazzato via anche gran parte dell'organizzazione capitanata dal malefico Dr. Breen, che però si sta faticosamente riorganizzando fuori città, in prossimità della costa. Da qui, l'avventuroso viaggio del giocatore, che lo porterà addirittura nello spazio, giustificando il titolo *From Coastline to Atmosphere*.

Nonostante il Mod non proponga una gran quantità di modelli poligonali e texture nuove (a parte una notevole texture metallica inedita), si può dire che sul piano visivo non sfiguri nemmeno al cospetto dei livelli originali di *HL 2*. Più che l'impatto grafico, comunque, è il level design il vero punto di forza di *From Coastline to Atmosphere*, proponendo una dozzina abbondante di mappe single player molto ampie e sorprendentemente coerenti. Tranne qualche spiacevole "incastro" assolutamente occasionale negli scenari, infatti, i livelli di gioco vantano una qualità quasi professionale, grazie soprattutto a un'accurata fase di beta testing.

Se il pur ottimo *Episode One* non vi è bastato, *From Coastline to Atmosphere* propone una versione alternativa delle vicende successive al "The End" di *Half-Life 2*, quasi altrettanto credibile sia sul piano narrativo, sia dal punto di vista tecnico.

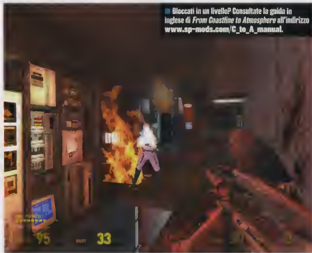




Un Mod in grande stile: non mancano nemmeno i livelli a bordo dei veicoli!

INSTALLAZIONE

1. Estrarre il file **coastline_to_atmosphere.zip** nella sottocartella SourceMods, all'interno della directory Steam (**C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods**).
2. Avviare Steam e cliccare su **Coastline to Atmosphere** nel menu **I Miei Giochi**, per far partire il Mod.



Bloccati in un livello? Consultate la guida in inglese di *From Coastline to Atmosphere* all'indirizzo **www.sp-mods.com/C_to_A_manual.**

VERDETTO

★★★★★

Un Mod che, per qualità, potrebbe quasi essere confuso con un Episodio aggiuntivo ufficiale.

Mod per UT 2004

MARSWARS

Distruttive battaglie marziane, proprio come ai tempi di Red Faction.

- **Sviluppatore:** MarsWars Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 94 MB
- **Internet:** http://marswars.technominal.com

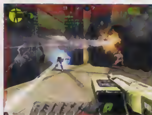
COME facilmente intuibile dal titolo, questo Mod per *Unreal Tournament 2004* è ambientato sul Pianeta Rosso.

I minatori sono in rivolta, ed è compito del giocatore guidarli alla vittoria contro gli oppressori, rappresentati dalle guardie d'élite Ultor. Sparatorie marziane assicurate, quindi, anche a bordo di mezzi militari come APC, Jeep e caccia Aesir. La disponibilità di veicoli avvicina ancora di più il Mod in questione al modello videoludico cui lo stesso si ispira dichiaratamente, quel devastante *Red Faction* rivisitato alla luce delle superiori potenzialità del motore grafico di *UT 2004*. L'ottimo uso degli specular shader è solo un esempio di tali potenzialità, sfruttate nel modo migliore. Oltre alle classiche modalità multiplayer (Deathmatch, Team Deathmatch, Cattura la Bandiera e CLB "con veicoli"), è disponibile una modalità contro bot computerizzati che rendono le guerre marziane di *MarsWars* degne di essere combattute anche in single player.

INSTALLAZIONE

1 Dopo aver scaricato il file dal sito **http://marswars.technominal.com** e avere installato *UT 2004*, lanciate il file autoinstallante **.UT4mod** contenuto nell'archivio **marswars1setup.zip**.

2 Per giocare a *MarsWars*, è sufficiente selezionarlo dal menu del gioco **Comunità/Mod utente**.





In *MarsWars* non manca una sostanziosa lista di veicoli pilotabili pesantemente armati.

VERDETTO ★★★★☆

Red Faction rivive grazie alla tecnologia di *UT 2004* e all'ottimo lavoro del *MarsWars* Team.

GIOCHI COMPUTER

Campagna per Warcraft III: The Frozen Throne

BLACK COMPANY

Una nuova campagna extra ispirata a un romanzo fantasy.

- **Sviluppatore:** BadThrall
- **Genere:** RTS single player
- **Dimensioni:** 70 MB
- **Internet:** http://blackcompany.moddb.com

INIZIATO a pochi mesi di distanza dall'uscita dell'espansione *The Frozen Throne*, lo sviluppo della campagna supplementare *Black Company* è giunto finalmente a compimento.

L'obiettivo del Mod, come dichiarato dal suo stesso autore BadThrall, è quello di realizzare una versione videoludica del romanzo fantasy omonimo di Glen Cook utilizzando il motore grafico di *Warcraft III*. Un fine perseguito e raggiunto grazie a una miriade di accorgimenti per personalizzare il look e il gameplay di questa interessante campagna single player: unità, strutture, eroi e incantesimi inediti; skin, musiche e due ore di sequenze cinematiche nuove di zecca; sistema di difficoltà, bilanciamento e danni modificati. Finora, l'unica versione distribuita è una beta pubblica capace comunque di garantire la stabilità necessaria per apprezzare tutti gli oscuri risvolti narrativi di *Black Company*.

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file dal sito **http://blackcompany.moddb.com**. Estraete l'archivio **tbcbetav15.zip** su disco fisso e copiate il file **TheBlackCompanyBetav15.w3n** nella sottocartella **Campaigns** di *Warcraft III: The Frozen Throne*.

2 Lanciate il gioco e selezionate la campagna in singolo Black Company dall'apposito menu.





Dialoghi (in inglese) e sequenze cinematiche hanno grande spazio in *Black Company*.

VERDETTO ★★★☆☆

Una discreta campagna supplementare legata da una solida trama fantasy, tratta da un famoso romanzo.

GIOCHI COMPUTER

Aggiornamento

RFACTOR 1.150

Gli ISI sentono la minaccia di Simbin e si aggiornano.

- **Sviluppatore:** ISI
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 650 MB
- **Internet:** www.rfactor.net

PROPRIO a ridosso dell'uscita di *GTR 2*, gli ISI hanno deciso di distribuire un nuovo aggiornamento per il loro *rFactor*, che condivide lo stesso motore grafico e fisico del blasonato titolo Simbin.

Non si tratta di una semplice patch come quelle che siamo abituati a vedere per ogni gioco, bensì di un notevole passo avanti, tanto che gli sviluppatori consigliano di cancellare *rFactor* dal disco fisso e procedere con una reinstallazione completa, per evitare possibili problemi. La struttura della simulazione rimane identica, ma sono state apportate numerose modifiche al motore grafico e fisico, e soprattutto alla sezione multiplayer, ora ancora più stabile e configurabile che in precedenza. Ciò che fa la differenza sono, però, le aggiunte in termini di vetture e circuiti. Certo, *GTR 2* è su un'altra galassia in questo senso, ma ora *rFactor* inizia a diventare veramente interessante.

Oltre alle vetture presenti dalla prima pubblicazione, possiamo contare su una Sauber F1 del 2006, su delle stock car (quelle del campionato NASCAR) e su una nuova vettura da turismo. Sono stati inclusi nuovi circuiti, fra cui uno Speedway ovale e il mitico tracciato di Barcellona. I più smaliziati non avranno poi problemi a importare le numerose piste disponibili su Internet. Noi, per esempio, non abbiamo esitato a infilarci il nostro amato tracciato di Imola, nonché Laguna Seca e l'eccellente Nurburgring. Se avete *rFactor* dovete assolutamente aggiornarlo, mentre se non lo avete ancora comprato, è ora di dargli un'occhiata, visto che inizia a diventare competitivo rispetto a simulazioni più blasonate.

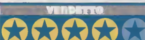
GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file dal sito ufficiale **www.rfactor.net**. Lo spazio richiesto su disco è di almeno 650 MB.
2. Iniziate l'installazione del gioco facendo un doppio clic sull'eseguibile e buon divertimento.


La NASCAR sta riscuotendo un certo successo anche nel nostro Paese, non solo in *rFactor*.

VERDETTO



Non eravamo rimasti estasiati da *rFactor*, ma dobbiamo ammettere che i passi avanti di questa versione lo rendono intrigante.

Mod per rFactor

CDTP F1 2005

Finalmente, un buon Mod di F1 per rFactor!

- **Sviluppatore:** CDTP
- **Genere:** Simulazione di Formula 1
- **Dimensioni:** 160 MB
- **Internet:** http://racingmag.gamesurf.tiscali.de/ctdp/

DA quando Sony si è accaparrata i diritti per i videogiochi di Formula 1, sul PC sono apparsi solamente dei Mod non ufficiali relativi a questo splendido mondo.

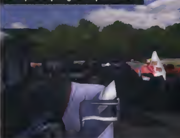
Abbiamo già parlato in passato del *CDTP F1 2005*, ma nella versione che funzionava con *F1 Challenge '99 – '02*. Il team di sviluppo ha aggiornato il proprio lavoro rendendolo disponibile per *rFactor*, che può contare su un motore fisico ben più rifinito. Le differenze si vedono, eccome: basta lanciare una sessione per rimanere estasiati dall'impatto visivo, anche a vettura ferma ai box. Gli pneumatici sono caratterizzati da un dettaglio mai visto, così come le scocche e i vari strumenti del cruscotto. Non appena schiaccerete l'acceleratore, vi renderete conto di cosa significhi avere un simile bolide sotto il sedere: a meno di dosare millimetricamente il gas, l'auto andrà immediatamente in derapata! Un po' di pratica e tanto tempo dietro le impostazioni del volante vi permetteranno, in ogni caso, di adattarlo perfettamente al vostro piede, e a quel punto riuscirete a godere a pieno delle incredibili accelerazioni consentite da queste monoposto.

Vi consigliamo di non disattivare del tutto gli aiuti, anche se i puristi potrebbero storcere il naso di fronte a tale affermazione: a nostro avviso, il massimo della giocabilità si riesce a ottenere impostando al minimo il Traction Control e l'ABS. Del resto, le vere vetture da Formula 1 sono interamente assistite dall'elettronica, quindi non state rinunciando al realismo, a patto di non attivare tali opzioni al massimo dell'assistenza al giocatore.

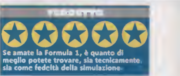
GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file dal sito **http://racingmag.gamesurf.tiscali.de/ctdp**
2. Fare doppio clic sull'eseguibile e far partire l'installer.
3. Selezionate la cartella in cui avete installato *rFactor* e proseguite.


Superare la Toyota di Ralf Schumacher non sarà impossibile per il grande Pape redazionale!

VERDETTO



Se amate la Formula 1, è quanto di meglio potete trovare, sia tecnicamente, sia come fedeltà della simulazione.

Mod per Oblivion

OBLIVION SECONDO IL FORUM DI GMC!

Oblivion è il gioco perfetto? Ecco una lista di Mod selezionati dai nostri lettori e frequentatori di Games Radar.it per renderlo ancora migliore!
I Mod sono tutti presenti sul DVD Demo allegato a GMC.

ATTACK AND HIDE

www.tessource.com/files/cache/2294.html

Questo plug-in fa sì che il personaggio possa provare a nascondersi nuovamente dopo aver effettuato un attacco furtivo, dal momento che nel gioco originale ciò non accadeva e i nemici potevano vedervi senza problemi.

COMPANION SHARE AND RECRUIT

www.tessource.com/files/cache/3066.html
http://oblivion.medusanetwork.com/Companion Share and Recruit.rar

Questo plug-in permette di reclutare Personaggi Non Giocanti e farli diventare compagni di avventura. I PNG possono assistervi in battaglia, condividere gli inventari, è possibile assegnare loro ordini e si muoveranno furtivamente quando lo farà il vostro personaggio.

CYRODIIL TRANSPORTATION NETWORK

www.tessource.com/files/file.php?id=4520
http://oblivion.medusanetwork.com/ Cyrodiil Transportation Network.rar

Questo plug-in inserisce il sistema di viaggio di *Morrowind*: teletrasporto tra le gilde dei maghi, trasporto per mezzo di cavalli e navi, e gli incantesimi "Mark" e "Recall". Usando il "Fast Travel", *Oblivion* diventa molto più corto e semplice rispetto al predecessore.

DARK UI

www.tessource.com/files/file.php?id=1962
www.tessource.com/files/file.php?id=4970

Questo plug-in modifica i menu rendendoli più capienti (con l'opzione "WZ Inventory" l'inventario diventa come quello di *Morrowind*) e incorporando anche il BTMod; contiene anche gli esp per rimuovere i segnalini sulla bussola.

FRANCESCO'S LEVELED CREATURES-ITEMS MOD

http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=268

In *Oblivion* il mondo si adegua al livello del personaggio, sia in termini di oggetti, sia in termini di grado di sfida dei nemici. Molti giocatori hanno trovato questo sistema poco soddisfacente e poco realistico. Il *Francesco's Mod* "ripara" questo problema. È consigliabile iniziare una nuova partita per sfruttarlo al meglio.

INSTALLAZIONE

1 Per installare un Mod, è sufficiente scaricarlo da Internet all'indirizzo indicato, oppure dal DVD Demo allegato all'omonima versione di GMC.

2 Scompattate i file e posizionateli dentro la cartella **Data** presente nella directory in cui avete installato il gioco (solitamente, **C:\programmi\Oblivion\Data**).

3 Fate partire *Oblivion*, cliccate su **File di dati**, quindi spuntate dall'elenco il file che avete estratto in precedenza.

In alcuni casi, l'installazione prevede dei passaggi diversi: all'interno di ogni cartella presente sul nostro DVD troverete ulteriori indicazioni su come fare.

Tutti I Mod sono compatibili con la versione italiana di *Oblivion*. Alcuni non aggiungono alcun dialogo o testi; altri che aggiungono testi a video sono stati tradotti dal team Forge of Tales (**www.oblivion.medusaworks.net**).

IMMERSIVE INTERFACE

www.tessource.com/files/file.php?id=4109

Questo plug-in diminuisce la grandezza delle icone a schermo (barre di salute, magia, energia, arma e incantesimo pronti, bussola, icona movimento furtivo, icone effetti incantesimi attivi); ne permette anche il posizionamento desiderato.

LIVING ECONOMY

www.tessource.com/files/file.php?id=4432
http://oblivion.medusanetwork.com/ Living Economy.rar

Crea "meccaniche di commercio" più realistiche, impedendo di utilizzare strategie poco lecite per arricchirsi facilmente. Quindi, niente più denaro infinito, mentre l'abilità Mercanteggiare di un negoziante non sarà più statica, e il plug-in applica prezzi dinamici a tutti gli oggetti nel gioco, simulando un sistema di "domanda-offerta".

NO PSYCHIC GUARDS

www.tessource.com/files/cache/5524.html

Questo plug-in rende la vita dei criminali meno impossibile, facendo sì che le guardie siano meno onniscienti, onnipresenti e telepatiche. In cambio, però, la disposizione dei PNG cadrà a 0, e la taglia che penderà sulla testa del vostro personaggio sarà 4 volte superiore a quella originale.

QUEST MESSAGE POPUP REMOVAL

www.tessource.com/files/file.php?id=3394

Questo plug-in elimina le finestre pop-up che aiutano il giocatore nelle quest. Sarà più difficile seguire il corso dell'avventura, dato che le indicazioni non saranno più date automaticamente.

REALISTIC PHYSICS AND FORCE

www.tessource.net/files/file.php?id=5197

Questo plug-in applica una fisica dei corpi più realistica. Include anche la possibilità di sollevare i corpi di diversi PNG e creature senza difficoltà.

RUINED TAIL'S TALE

www.tessource.com/files/file.php?id=3027
http://oblivion.medusanetwork.com/Ruined Tail's Tale - StoryDriven NPC Companion.rar

Questo plug-in aggiunge un compagno speciale: si tratta di un PNG Argoniano, creato apposta per essere un vostro compagno.

[FoT] MIGLIORAMENTO TRADUZIONE DELLE MAGIE

www.oblivion.medusaworks.net/index.php?option=com_content&task=view&id=54&Itemid=87

Questo plug-in migliora la discutibile traduzione in italiano dei nomi degli incantesimi.

[FoT] MIGLIORAMENTO TRADUZIONE TUTORIAL

www.oblivion.medusaworks.net/index.php?option=com_content&task=view&id=151&Itemid=87

Questo plug-in migliora la traduzione in italiano dell'intero tutorial del gioco.

[FoT] MINIFIX COMPENDIUM

www.oblivion.medusaworks.net/index.php?option=com_content&task=view&id=167&Itemid=87

Corregge i prezzi delle case, un fastidioso bug per cui alcune asce erano viste come spade, e rende i Non Morti immuni da affogamento.

RINGRAZIAMENTI

Alla creazione di questa lista di plug-in hanno contribuito i seguenti utenti del forum di Gamesradar.it: Fertal, Julianross84, Andrei Ayanori, Alexander Dario, francesco24, redfalcon, Moonspell, Cthulhu, Nectas.

Mod per Rome: Total War

TROY: TOTAL WAR

Ettore e Achille si trasformano in abili strateghi.

- **Sviluppatore:** Troy Total War Team
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** http://forums.troytw.com

COME intuibile dal titolo del Mod, *Troy: Total War* è un Mod per *Rome: Total War* ispirato alla celeberrima guerra di Troia, ma non solo. Questo ambizioso progetto si propone, infatti, di coprire tutto il periodo storico e bellico comprendente la famosa guerra tra Achei e Troiani, includendo gran parte degli eserciti del tempo, da quello di Micene agli ittiti, da quello di Sparta ai Traci, e molti altri.

Gli autori di *Troy: Total War* si sono sforzati per mantenere una fedeltà storica per quanto possibile rigorosa, anche se confessano che qualche unità (come quelle degli eroi omerici protagonisti dell'assedio di Troia) vanta skin ispirate al colossal hollywoodiano "Troy".



L'esercito acheo allestito dal re miceneo Agamennone in tutto il suo splendore.

Se vedere le controparti digitali di Brad "Achille" Pitt e Eric "Ettore" Bana guerreggiare lame in pugno davanti alle mura di Troia è già discreto motivo d'interesse, tutti gli appassionati di strategia in tempo reale sono sicuramente più curiosi di scoprire e sperimentare le nuove dinamiche di combattimento che gli eserciti e le unità inedite di *Troy: Total War* saranno in grado di offrire. Tutte le unità militari saranno dotate di animazioni, modelli poligonali e texture storicamente accurate, che le renderanno immediatamente riconoscibili sul campo di battaglia. Quest'ultimo, che si stenderà dai confini della Grecia antica alle sponde del mar Egeo, ospiterà un'intera campagna inedita, in cui gli eroi succitati (e non solo quelli: tutte le fazioni potranno contare su un proprio paladino!) giocheranno un ruolo fondamentale nel determinare l'esito di ogni combattimento.



Per immergersi nelle epiche battaglie di *Troy: Total War*, versione strategica delle recenti epopee cinematografiche e delle poetiche gesta immortalate nell'Iliade, è già disponibile una versione beta, anche se GMC consiglia di aspettare la versione finale, che sarà proposta in uno dei prossimi DVD allegati. D'altronde, a meno di essere Ulisse, per conquistare Troia ci vuole pazienza.





La cavalleria ittita, vera dominatrice dell'intera area mediorientale intorno al 1300 a.C.

Mod per Freespace 2

WING COMMANDER SAGA

Una saga non muore mai, specialmente se è "spaziale" come questa.

- **Sviluppatore:** WC Saga Team
- **Genere:** Sparatutto spaziale
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.wcsaga.com

LA serie di *Wing Commander* di Chris Roberts può essere annoverata tra quelle che hanno fatto la storia dei videogiochi.

Agli albori degli Anni '90, infatti, non erano molti gli sparatutto spaziali, e tanto meno quelli in grado di offrire emozionanti combattimenti tra le stelle supportati da una solida trama narrata attraverso sequenze di stampo cinematografico (dal terzo episodio della serie addirittura recitate da attori in carne e ossa come Mark Hamill, il famoso Luke Skywalker di "Guerre Stellari"). Non a caso, *Wing Commander* è stato uno dei primi giochi a essere trasposto in un film hollywoodiano (omonimo), uscito nel 1999.

Ora, a più di 15 anni dall'inizio della serie, *Wing Commander Saga* si propone di rinverdirne i fasti utilizzando una versione aggiornata e potenziata dal motore grafico 3D di *Freespace 2*, esponente decisamente più recente – anche se certo non proprio all'avanguardia – della categoria dei simulatori spaziali. La relativa anzianità del motore grafico utilizzato è giustificata dal fatto che il codice sorgente dello stesso è stato messo interamente a disposizione della comunità, consentendo agli autori di *Wing Commander Saga* di offrire questa total conversion come prodotto stand alone, senza quindi necessitare del *Freespace 2* originale per essere goduta. Il gioco, ambientato ai tempi di *Wing Commander III*, sarà diviso in due parti: un prologo, che verrà probabilmente distribuito con funzionalità dimostrative, e la vera e propria campagna The Darkest Dawn, che comprenderà la bellezza di 35 missioni spaziali contro i nemici di sempre, gli inquietanti "gattoni" galattici Kilrathi.

Oltre alla campagna single player, gli sviluppatori sono al momento al lavoro anche su una modalità multiplayer, anch'essa guarnita da tutti i modelli originali della astronavi (e qualcuno inedito), su una colonna sonora digitale tratta dagli episodi videoludici e cinematografico, e su una trama parallela che integra senza contraddizioni quella di *Wing Commander III*. Inutile dire che non vediamo l'ora di rituffarci nella saga di *Wing Commander* con *Wing Commander Saga*!





Le linee puntute delle astronavi kilrathi saranno riprodotte in tutta la loro aggressività.





Le esplosioni illumineranno lo spazio come una volta, con *Wing Commander Saga*.

Mod per Star Wars: L'Impero in Guerra

IMPERIAL ASSAULT II

Due nuove fazioni movimenteranno le guerre galattiche di "Star Wars".

- **Sviluppatore:** Edan Dover/Bryant Malaski
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Percentuale di completamento:** 43%
- **Internet:** www.imperialassault.com/ore

LA Guerra dei Cloni ha sconvolto l'intera galassia, per il controllo della quale si sono scatenati violenti conflitti planetari e deflagranti battaglie stellari.

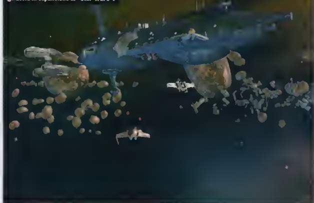
Imperial Assault II è un Mod per *Star Wars: L'Impero in Guerra* che, aggiungendo alle fazioni disponibili nell'originale anche la Repubblica Galattica e la Confederazione dei Sistemi Indipendenti, consente di vivere le storiche battaglie della Guerra dei Cloni in tutta la loro epica drammaticità. Sia che scegliate le virtuose schiere di Jedi armati di spada laser che combattono per la Repubblica, sia che propendiate per le avanzate armi tecnologiche a disposizione della Confederazione dei Sistemi Indipendenti, vincerà la guerra chi saprà meglio sfruttare i punti di forza e minimizzare le debolezze del proprio esercito, secondo la filosofia di ogni RTS che si rispetti, *L'Impero in Guerra* compreso.

Il Mod in via di sviluppo offrirà inedite unità stellari e terrestri, così come nuove strutture planetarie e spaziali a caratterizzare graficamente e tatticamente gli eserciti introdotti.









Nuove spettacolari battaglie spaziali si profilano all'orizzonte della galassia in espansione di "Star Wars".

Mod per Doom 3

WATERTON

Quando il motore grafico di Doom 3 non genera solo incubi.

- **Casa:** Lionel van der Kolk/Laurens't Jong
- **Sviluppatore:** Avventura single player
- **Percentuale di completamento:** 35%
- **Internet:** www.waterton.tk

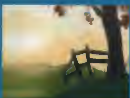
IL cupo, cruento e (pre)potente motore grafico *Doom 3* può anche dar vita a un'evocativa e bucolica avventura chiamata *Waterton*.

Questo è anche il nome del piccolo villaggio arroccato tra le pendici di una grande montagna e le anse di un placido fiume che rappresenta lo scenario di questo inusuale Mod single player. Un incontaminato ambiente naturale, nel quale il giocatore si trova letteralmente precipitato a causa di un guasto al suo piccolo aereo da turismo. Facendo di necessità virtù, il protagonista si troverà costretto a interagire con i folcloristici abitanti del luogo per recuperare tutte le componenti meccaniche necessarie a riparare l'aereo e a riprendere il volo.

L'interessante progetto amatoriale di Lionel van der Kolk, studente di game design e animazione in quel di Rotterdam, è ancora alle prime fasi di sviluppo, ma promette già di essere una delle più originali e inattese applicazioni dell'engine di *Doom 3*.









Una casetta di *Waterton*. Precipitare in un posto del genere non dev'essere poi tanto male.

GENERE: FPS ONLINE FREEWARE

Giocato in multiplayer

F.E.A.R. COMBAT

La modalità multiplayer del gioco più pauroso del 2005 diventa gratis!



L'attacco corpo a corpo è tanto rapido quanto letale.



Non c'è la temibile Alma, ma rimangono il potenziatore di riflessi e il suo corredo di frag spettacolari.

- **Casa/Distributore:** Vivendi
- **Sviluppatore:** Monolith
- **Provato su:** Ott 05, 9
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione a Internet
- **Dimensioni:** 1,8 GB
- **Internet:** www.joinfear.com

L'INDISPENSABILE CD-KEY

Per giocare a *F.E.A.R. Combat* è necessario raggiungere il sito www.joinfear.com, scaricare il file di installazione da 1,8 GB, registrarsi gratuitamente e fornire un indirizzo di posta elettronica valido, a cui Vivendi/Sierra invierà automaticamente una mail contenente la CD-Key indispensabile all'ingresso nei server di gioco. Per chi lo preferisse, all'indirizzo: ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/fear/demo/fear_combat_it_107.exe è disponibile anche la versione italiana del file di installazione.

INTENTI a prevenire le improvvise apparizioni dell'angosciante Alma, molti dei giocatori che hanno completato *F.E.A.R.* non hanno, invece, frequentato in modo assiduo i server online dedicati al bel titolo di Monolith.

L'errore può essere corretto grazie a *F.E.A.R. Combat*, un corposo file da 1,8 GB scaricabile gratuitamente, contenente tutta la sezione multiplayer del gioco originale. *Combat* include le migliorie apportate dalle ultime patch offrendo, oltre ai classici Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag e Elimination (Last man standing), anche le modalità Control e Capture All, che vedono le squadre in campo fronteggiarsi nel tentativo di catturare e mantenere il controllo di 3 o 5 punti cardine della mappa.

Gli oltre 20 livelli propongono ambienti a volte angusti, come lunghi corridoi e piccoli uffici pieni di suppellettili da polverizzare, a volte più ampi, come magazzini portuali e hall ricoperte di vetrate da frantumare. Inizialmente, ci si getta nella mischia brandendo una delle armi base selezionabili a inizio turno da un elenco che include due carabine, un fucile a pallettoni, un fucile con ottica di precisione e un avveniristico sparachiodi. Con il tempo, si scopre che se tra le tre armi gestibili contemporaneamente sono presenti il potente cannone a ripetizione MP-50, il letale induttore particellare Type-7 (tanto simile alla Railgun di *Quake*) o il lanciarazzi MOD-3 – solitamente nascosti nelle zone più inaccessibili della mappa – le possibilità di vittoria crescono vertiginosamente.

In *F.E.A.R.*, anche chi gioca saltuariamente può guadagnare un frag appostandosi nella penombra di una scrivania, posizionando astutamente una mina di prossimità o sfruttando i monitor delle sporadiche telecamere di sicurezza. Gli sfidanti più forti si contraddistinguono grazie al sapiente uso dei colpi in corpo a corpo, quali calci volanti e in scivolata. Alla possibilità di collezionare frag in modo artistico, vanno aggiunte le modalità di gioco SlowMo, che inseriscono in ogni mappa un singolo potenziatore di riflessi. il giocatore che riesce a impossessarsene può attivare, per pochi secondi, un effetto Bullet Time che rallenta il movimento di proiettili e nemici. Scaricare i pallettoni dello shotgun sul giocatore dai riflessi potenziati (avvantaggiato da una frequenza di fuoco superiore) significa ottenere un frag entusiasmante e, contemporaneamente, impossessarsi del power up in grado di cambiare le sorti della partita. A compensare i vantaggi offerti dal potenziatore, ci sono una freccia che rende visibile il portatore da ogni punto della mappa, e un lungo tempo di ricarica dell'apparecchio.

> "Anche chi gioca saltuariamente può guadagnare un frag"

L'unico difetto di questo generoso regalo multiplayer risulta la pesantezza del motore Lithtech, che rende il gioco apprezzabile, alle più basse risoluzioni, solo dai possessori di Radeon 9600 – GeForce 5900 o superiori.

GMC.Quedex



Chiunque abbia la giusta scheda 3D dovrebbe immediatamente avviare il download di *F.E.A.R. Combat*, ed entrare in uno dei tanti, affollati, server.

GENERE: FPS

Giocato in multiplayer

QUAKE 4 POINT RELEASE 1.3

Ha senso dedicare una patch a chi non ha ancora comprato il gioco? Forse sì…

GIOCO DI GAMBE

Oltre a mappe, modalità, eccetera, questa Point Release apporta modifiche limitate – ma rilevanti – alla fisica di *Quake 4*, per quanto riguarda il movimento dei giocatori e il bilanciamento delle armi. Il tempo necessario per accelerare alla massima velocità è stato ridotto, cosa che porta a un gameplay più frenetico e soddisfacente (anche se c'è ancora qualcosa che manca rispetto a *Q3A*, soprattutto sull'asse verticale).
Per quanto riguarda le armi, i cambiamenti sono davvero numerosi: i razzi sono più veloci, la Railgun è un tantino meno potente, la sparachiodi è sia più veloce, sia meno potente, e così via. Fortunatamente, adattare le tattiche a queste modifiche e all'introduzione del Napalm non è così difficile, e nel giro di qualche match la differenza non si nota più. L'ultima piccola grande novità di *Q4* è l'introduzione di una variabile della console (r_forceAmbient), che consente di usare una sola luce ambientale nel gioco – perdendo di qualità grafica, ma guadagnando un bel po' di frame al secondo.



Il Napalm non è soddisfacente quanto la Railgun, ma fa la sua scena.

- **Casa/Distributore:** Activision
- **Sviluppatore:** id Software
- **Provato su:** Dic 05 5
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 3 GHz 1 GB RAM scheda 3D 256 MB connessione a Internet
- **Dimensioni Patch:** 234 MB
- **Internet:** www.quake4game.com



Quando la Zona Morta è sotto il controllo di una squadra, le icone che la recintano ne assumono il colore – altrimenti sono bianche, come in questo caso.

LA Point Release 1.3 di *Quake 4* offre due nuove modalità di gioco, un'arma inedita e varie mappe – il tutto, naturalmente, accompagnato dalla solita lista di migliorie, aggiustatine e cambiamenti più o meno rilevanti.

La nuova modalità "DeadZone" è sostanzialmente un incrocio fra la classica "Domination" di *Unreal Tournament* e l'ancora più classico CTF: ciascuna delle due squadre deve cercare di recuperare una o più delle apposite rune sparse per la mappa e portarla alla Zona Morta per otteneme il controllo, guadagnando punti man mano che il tempo passa. Inutile a dirsi, se il giocatore che ha la runa viene ucciso, si perde il controllo della zona, così come nel caso in cui la zona stessa sia contesa tra le due squadre. Il gameplay risultante è nettamente meno strategico del CTF, ma ben più accessibile e godibile anche senza tattiche di squadra elaborate, dominio quasi esclusivo dei giocatori appartenenti ai clan.

Di tutt'altro stampo è, invece, la *CounterStrike*iana modalità "acquisto" – una nuova opzione per l'amministratore del server che, se attivata (in qualunque modalità di gioco), cancella dalle mappe le armi, le munizioni, le armature e i powerup, che dovranno essere comprati tramite un'apposita schermata, richiamabile durante lo scontro. Come è ovvio, i crediti per l'acquisto si ottengono compiendo qualunque azione dia punti, come difendere la bandiera o fraggare un avversario, il che rende doppiamente vantaggioso comperare la propria arma preferita. Anche perché, contrariamente a quanto succede nel gioco normale, quando si viene fraggati, si rinasce con tutto l'arsenale ottenuto fino a quel momento.

È più semplice parlare della nuova arma, il lancia-napalm, o delle nuove mappe. La prima è funzionalmente identica a un lanciagranate, con la differenza che il napalm continua a bruciare (e danneggiare) per qualche secondo. Divertente da usare, ma si fatica a immaginarlo come perno di una strategia. Le otto nuove arene, ben progettate e ricche di opportunità tattiche, sono certamente un'aggiunta più rilevante – anche se non sembra che ce ne sia una destinata a diventare un classico come "The Longest Yard" o "The Edge".

Non è cinismo notare come queste novità e gli altri aggiustamenti sembrino essere pensati non tanto per i giocatori attuali di *Q4* (che comunque paiono ignorarle quasi completamente – in questo istante, la proporzione di server "Zona Morta" trovati dal browser è meno dell'uno per cento), quanto per offrire una via d'ingresso più semplice agli appassionati di altri giochi e ai novellini in genere. Non è nemmeno una mossa stupida da parte di id Software, la cui smodata attenzione per la nicchia dei pro-gamer potrebbe aver precluso almeno una parte di vendite.

Il timore, però, è che lo sforzo vada a vuoto: il popolo degli FPS online è più ostinato di un mulo, e chi trova (o crede di aver trovato) il gioco e il Mod giusto, difficilmente li abbandona per un altro. Staremo a vedere…

GMC.Kevorkian GIOCHI COMPUTER

"Le novità sembrano pensate per gli appassionati di altri giochi e per i novellini"

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete la patch Quake4_1_3_Patch.exe. Diversamente potrete scaricarla dal sito ufficiale del gioco www.quake4game.com.

VERDETTO



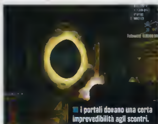
Obbligatoria per chi ha già *Quake 4*, questa nuova versione introduce vari elementi che potrebbero attrarre anche chi abitualmente gioca ad altro.

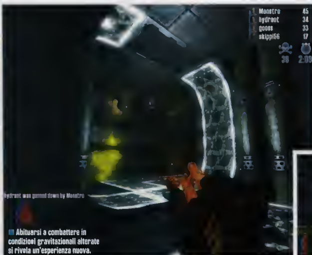
GENERE: FPS

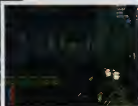
Giocato in multiplayer

PREY

Multiprey, quando il Deathmatch è a 360 gradi!


i portali donano una certa imprevedibilità agli scontri.


Abituarsi a combattere in condizioni gravitazionali alterate si rivela un'esperienza nuova.



- **Casa:** 3D Realms
- **Sviluppatore:** Human Head
- **Distributore:** Take 2
- **Provato su:** Ago 06, 9
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 2,2 GB HD, Scheda 3D (supporto OpenGL) 128 MB, connessione Internet.
- **Internet:** www.prey.com

DOPO una buona (ma breve) esperienza in single player, *Prey* ci offre altre ore di sano divertimento all'insegna del Deathmatch "vecchia scuola", con sfide infuocate fino a un massimo di 8 giocatori per mappa.

Anche in Rete, il titolo di Human Head sfrutta quelle peculiarità che l'hanno fatto diventare uno dei migliori giochi del momento: stiamo parlando di "wall walk", "spirit walk", "death walk", della forza di gravità alterata e degli ormai famosi "portali".

Le meccaniche di gioco ricordano il capostipite *Quake* (e i successivi capitoli): *Prey* è veloce, frenetico, e solitamente trionfa chi ha la mira migliore, un'ottima conoscenza della mappa e dei riflessi fulminei per sparare per primo. Chi cerca ritmi più pacati dovrebbe stame alla larga e rivolgersi a qualcosa di più adatto, come *Day of Defeat* o *Battlefield 2*.

Nel titolo di Human Head si uccide e si muore allo stesso ritmo, tra cambi di gravità e gente che arriva da ogni parete. Il sistema anti trucchi usato dal gioco è il classico Punkbuster, una garanzia. Le modalità di gioco sono solamente due: Deathmatch e Team Deathmach. Qualche altra aggiunta non avrebbe certo fatto male (magari un Capture The Flag), ma la presenza dell'editor ci lascia almeno la speranza che qualche abile modder le distribuisca in seguito, insieme a nuove mappe che non guastano mai.

Durante gli scontri, i nostri compagni di squadra saranno ben visibili grazie all'icona del falco stilizzato che fluttua sopra la loro testa, riducendo il rischio di "morte per fuoco amico". Le mappe, purtroppo, sono relativamente poche (otto!) e sebbene siano discretamente varie, dopo qualche tempo potrebbero non avere più il fascino iniziale. Di queste, solamente un paio danno modo di sfruttare i veicoli/pod usati da Tommy per combattere la sfera, ed è un peccato perché sono dannatamente divertenti da provare, specie se con il raggio traente si riesce ad acchiappare un avversario e a sbatterlo con violenza contro una parete.

Le armi sono le stesse della modalità single player, e qui si avverte il peso di un non perfetto bilanciamento.
Le mappe, infatti, sono per gran parte composte da cunicoli e stanze piccole o medie, dove per "cecchinare" serve un'abilità superiore alla norma e dove un colpo esplosivo può mettere a repentaglio anche la propria incolumità per via degli spazi ristretti. Per fortuna, ci sono anche arene con ambienti discretamente grandi in cui sbizzarrirsi. L'assimilatore caricato con energia solare, poi, è l'arma più devastante da sperimentare e chi la usa con sapienza non avrà praticamente rivali.

> **"È veloce, frenetico e, di solito, trionfa chi ha la mira migliore"**

Dopo aver trascorso diversi giorni nelle incandescenti arene di *Prey*, abbiamo avuto la conferma che i ragazzi di Human Head devono dedicarsi a equilibrare alcuni aspetti del multiplayer, ma nulla che un buon Mod o una patch ad hoc non possano risolvere.

GMC.Carlito Brigante



Una buona variante per i fan del Deathmatch. Con qualche mappa in più e un miglior bilanciamento sarebbe stato un capolavoro!

PUNKBUSTER

Il famoso Punkbuster non è altro che il sistema "anticheat" più utilizzato in Rete, specialmente nel campo degli FPS. Si tratta di un software composto da due distinti programmi che girano sia sul server, sia sul client di gioco, controllando che il flusso di dati sia regolare, scansionando file e alcune aree di memoria per assicurarsi che qualche programma esterno non alteri le cose. Punkbuster è in grado di escludere, per un periodo di tempo, un utente che ricorra ai trucchi e, nei casi estremi, può anche impedirgli di giocare. Viene ritenuto, da molti esperti, il miglior sistema di protezione disponibile, grazie anche alla sua capacità di aggiornarsi automaticamente e in modo trasparente, riuscendo a bloccare anche i cheat più recenti.

Crea una mappa per

TITAN QUEST

Come creare una mappa single player con il Toolset di Titan Quest.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

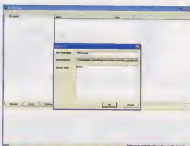
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Titan Quest*.
- La patch 1.11 da applicare al gioco, scaricabile da **www.titanquestgame.com** e contenuta anche sul DVD allegato a questo numero di GMC.

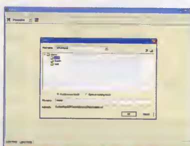
RISORSE

- Sito dedicato al gioco (in inglese): **http://titanquestvault.ign.com**
- Forum (in inglese): **www.titanquest.net**
- Guida ufficiale (in inglese e in pdf): **http://titanquestvault.ign.com/View.php?view=Guides.Detail&id=6**
- Modders Quick Start Readme (in inglese): **File tutorial installato insieme al gioco e al Toolset**



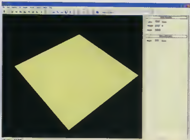
CREARE UN NUOVO MOD

1 Il Toolset di *Titan Quest* è composto da tre moduli separati: l'**Editor** vero e proprio, per costruire e popolare i livelli di gioco; il **Quest Editor**, per definire le missioni; e l'**Art Manager**, per assemblare in un Mod funzionante quanto creato con i due editor suddetti. Inizialmente, aprite l'**Art Manager**, selezionate il menu **Mod** e diccate su **New** per creare un nuovo Mod, al quale darete un nome nella finestra apertasi.



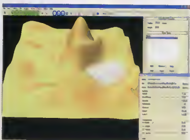
DEFINIRE UNA NUOVA MAPPA

2 Chiudete pure l'**Art Manager** e aprite l'**Editor**. Nel campo **Mod name**, cercate il Mod appena creato con l'Art Manager, selezionate la cartella **source\Maps** e create una nuova mappa definendone il nome nel campo **File name** e dando l'**OK**. Ora, aprite il menu **Region**, selezionate l'opzione **Add New Terrain** (o **Add New Grid**, se volete costruire una mappa sotterranea) e definite nome (**File name**) e dimensioni (**Width** e **Height**) del vostro nuovo livello.



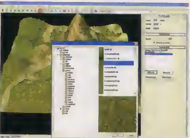
NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 Dando l'**OK** vi troverete nel cosiddetto **Layout Mode**, e vedrete un cubo rappresentante la vostra mappa comprendente i vari livelli creati. Cliccate sul **cubo**, visualizzando il **nome della mappa e del livello** selezionati, e attivate l'**icona con le due freccine rosse** in alto a sinistra. Siete così passati all'**Editor Mode**, dove potete muovervi nel livello tenendo premuto il **tasto destro** del mouse e zoomare con la **rotellina** dello stesso.



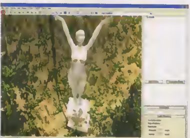
MORFOLOGIA DELLA MAPPA

4 In figura, le **funzioni altimetriche** (innalzare colline, scavare valli, creare rampe, smussare i dislivelli) sono rappresentate dalle icone cerchiate di verde, mentre le **funzioni idrografiche** (creare mari, laghi e fiumi) da quelle cerchiate di blu. Utilizzate il **tasto sinistro** del mouse o il **tasto sinistro + Maiusc** per modificare il livello. Sulla destra dello schermo si possono definire le caratteristiche del pennello morfologico.



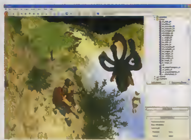
APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

5 Ora date un po' di colore al livello. Cliccate sull'**icona col pennello** (cerchiata di rosso), quindi sul pulsante **Add Layer** del menu **Texture Layers** sulla destra per aggiungere nuovi strati di texture da scegliere nella finestra **Texture Picker** che si apre. Tramite i menu **Brush Properties** e **Texture Opacity** è possibile, invece, definire rispettivamente le caratteristiche del pennello e l'opacità dello strato texture applicato sul livello.



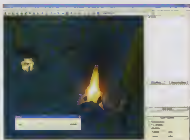
GESTIONE DEGLI OGGETTI

6 Per inserire nel livello flora, fauna ed edifici, cliccate sull'**icona col vaso** (cerchiata di rosso) aprendo il menu degli oggetti disponibili. Esplorando la cartella **records** sulla destra potrete trovare migliaia di oggetti da selezionare e posizionare nel livello con un semplice clic del **tasto sinistro** del mouse. Gli oggetti così posizionati possono poi essere spostati, alzati, ruotati e anche cancellati, selezionandoli e premendo **Canc**.



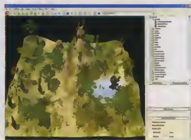
INSERIMENTO DEI NEMICI

7 Tutte le creature ostili vengono inserite nel livello come normali oggetti. Ce ne sono davvero a centinaia: basta cliccare sulla solita **icona col vaso** (cerchiata di rosso), aprire la cartella **records\creature\monster** e scegliere tra le centinaia di mostri mitologici disponibili, dai satiri alle idre. Ciascun nemico possiede parametri d'attacco, difesa e movimento propri. Tenetene conto.



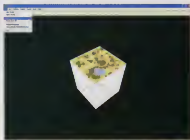
DEFINIZIONE DELLA LUMINOSITÀ

8 L'Editor di *Titan Quest* consente anche di definire l'ora del giorno e, quindi, la luminosità ambientale che caratterizza il livello in questione. Aprite il menu **World** e selezionate l'opzione **Lighting**. Vi apparirà la finestra omonima che vi permette di definire l'ora del giorno con una precisione di minuti mediante la barra **Time** a scorrimento. Così facendo, vedrete cambiare in tempo reale le luci e le ombre applicate al vostro livello.



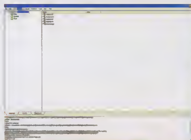
INSERIMENTO DEL PUNTO D'INGRESSO

9 Un livello di gioco non può certo prescindere dalla presenza del giocatore. La definizione sulla mappa di un punto d'ingresso per il protagonista è quindi un passaggio imprescindibile. Cliccate sull'**icona col vaso**, selezionate la cartella **records\controls** e, al suo interno, evidenziate la voce **spawnplayer**, quindi cliccate col **tasto sinistro** del mouse sulla mappa nella posizione in cui volete che il giocatore cominci la sua esplorazione.



COMPLETAMENTO DELLA MAPPA

10 Prima di chiudere e salvare il livello appena realizzato, tornate al **Layout Mode** cliccando sulla linguetta in basso a sinistra. Per definire automaticamente le aree accessibili al giocatore e ai nemici, aprite il menu **Build** e cliccate su **Rebuild All Pathing**. Una volta completato il processo automatico, riaprite il menu **Build** e cliccate stavolta su **Rebuild All Maps**. Per salvare il vostro lavoro, aprite il menu **File** e cliccate su **Save All**.



COMPILAZIONE DELLA MAPPA

11 A questo punto, la mappa è pronta per essere trasformata in un file compatibile col gioco vero e proprio. Chiudete pure l'**Editor** e riaprite l'**Art Manager**. Aprite il menu **Mod**, andate su **Select** e selezionate la vostra mappa. Nella cartella **Maps**, selezionate il file con l'estensione **.wrl**, cliccate col **tasto destro** del mouse, scegliete **Auto-Create Asset** e date l'**OK**. Infine, nel menu **Build** cliccate su **Build** per avviare la compilazione.



TEST DELLA MAPPA

12 Pronti a testare il vostro livello? Per farlo, lanciate *Titan Quest*, scegliete **Partita Personalizzata**, selezionate la vostra mappa dal menu **Mappa**, scegliete o create l'eroe con cui affrontarla e cliccate su **Avvia**. Se siete soddisfatti di quanto avete realizzato, per rendere la vostra mappa qualcosa di più di un semplice picchiaduro, potete provare a creare una missione cimentandovi con l'apposito **Quest Editor**. E che Zeus sia con voi!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Terremoti in Normandia

Il D-Day è uno degli episodi del secondo conflitto mondiale più visitati dai videogiochi. Anche Darwin, un modder amatoriale, ha deciso di ricostruire il celebre sbarco in Normandia con l'ausilio del motore grafico di *Quake II* (pur se non è necessario possedere il capolavoro di id Software per provare il Mod).
Il progetto è ormai prossimo alla conclusione e, dal sito ufficiale, è possibile scaricare la versione beta finale.

- Gioco Richiesto: Nessuno
- Sito di Riferimento: http://dday.planetquake.gamespy.com/site/

Freelancer si espande

Uno dei migliori simulatori spaziali, prima dell'avvento della serie *X* di Egosoft, continua a sorprendere con un imponente Mod denominato *Discovery*, che amplia il titolo originale in tutti i suoi aspetti. Tra le numerose novità, segnaliamo l'aggiunta di quattordici nuove astronavi e sedici armi, mentre potranno essere acquistati tantissimi oggetti inediti e ci si scontrerà con nuove fazioni. Per rendere effettive tali modifiche, sono stati ampliati anche i limiti dello spazio esplorabile.

- Gioco Richiesto: Freelancer
- Sito di Riferimento: www.discoverygc.com

Zombi all'orizzonte

A settembre, gli appassionati dei film di George Romero potranno soddisfare il proprio bisogno di zombi con due *Dead Rising*: il primo in uscita solo per Xbox 360; il secondo come Mod per *Operation Flashpoint* in esclusiva per gli utenti PC. Questa total conversion riprenderà le ambientazioni de "La Notte dei Morti Viventi" riproponendo le stesse ambientazioni, ma infarcendole con numerose armi e tanta ironia.

- Gioco Richiesto: Operation Flashpoint
- Sito di Riferimento: http://zombiehunter10.tripod.com/deadrising/

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

SULLE TRACCE DELL'ASSASSINO

Gumshoe Online: Web of Mystery unisce le atmosfere dei vecchi romanzi e film noir alla giocabilità delle moderne avventure punta e clicca.

UNO dei classici della narrativa di genere è il poliziesco noir, portato alla fama da autori come Dashiell Hammet e Raymond Chandler, e da film come "Il Grande Sonno" (1946) e "Il Falcone Maltese" (1941): un investigatore privato stanco, cinico e disilluso si muove per le vie di una città decadente e corrotta – il nero asfalto reso lucido dalla pioggia, o arroventato da un sole simile a una sfera di rame incandescente sospesa in un cielo di metallo; lungo il percorso incontra pericolosi scagnozzi, verità scomode, pallottole e una pupa dalle straordinarie curve e dalla lealtà ambigua. Il finale, di solito, è nichilista, ma con un po' di fortuna ci sarà un'altra alba, e un altro giorno da vivere.

Gumshoe Online: Web of Mystery non porterà a casa vostra la pupa dalle straordinarie curve, ma le atmosfere, lo spirito dell'investigatore deciso ad arrivare in fondo al mistero non importa quali siano gli ostacoli da superare, e una buona dose di avventura punta e clicca ci sono tutti. Il gioco è solo in lingua inglese e ogni "caso" inizia nel vostro ufficio, un luogo dove rilassarsi, esaminare gli indizi raccolti e utilizzare alcuni semplici strumenti (come una lavagna) per cercare di comporre le informazioni ottenute durante l'investigazione, in modo da formarsi un quadro più preciso degli eventi.

Le indagini vere e proprie avvengono per le strade dell'immaginaria città di Wheaton City, ispirata in egual modo a New York, Los Angeles e Chicago degli Anni '40. Ogni caso è introdotto da una descrizione dello stesso, da cosa il vostro cliente di turno vi chiede di scoprire, e da almeno una locazione sulla mappa della città. Basterà cliccare sulla zona evidenziata per raggiungere il posto e iniziare il lavoro sul campo.

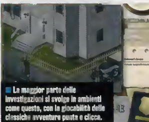


L'ufficio è la vostra base di operazioni, il luogo in cui riflettere sugli indizi raccolti e salvare il gioco.

I luoghi rilevanti ai fini dell'immagine sono mostrati in grafica isometrica: per muovere il protagonista basta cliccare sul punto desiderato. Se sotto il puntatore si trova un oggetto degno di nota, questo verrà evidenziato. Tali oggetti possono essere indizi, pezzi d'equipaggiamento che serviranno in seguito (come piedi di porco per scassinare porte), indirizzi che faranno apparire sulla mappa della città altre ambientazioni, elementi di rompicapo (come un frammento di foto) o enigmi logici che dovranno essere risolti per proseguire. Occasionalmente, capiterà anche di dover interrogare un testimone o un sospetto. La pazienza dei personaggi non giocanti non è illimitata e più domande farete, più correrete il rischio di infastidirli e far loro decidere di tenere la bocca chiusa.

Gumshoe Online ci ha coinvolto fin dal primo momento. In verità, mostra potenzialità per il gioco online apparentemente banali, ma, a nostro avviso, non ancora del tutto sfruttate. Gli sviluppatori di Hiding Buffalo sono da tenere d'occhio, e sarebbe bello se un giorno offrissero nuovi titoli basati sullo stesso concetto, magari in un'ambientazione fantasy o fanta-mistica alla "Il Codice da Vinci".

GIOCHI COMPUTER

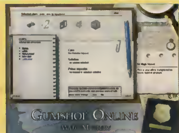

La maggior parte delle investigazioni si svolge in ambienti come questo, con la giocabilità delle classiche avventure punta e clicca.

TUTTO IN BIGLIETTI DI PICCOLO TAGLIO...

La registrazione a *Gumshoe Online* è gratuita, e così pure la prima avventura (che serve anche da tutorial). Noi l'abbiamo "battuta" in circa tre ore, ma è consentito salvare la propria posizione e ricominciare più tardi. Ulteriori avventure, più lunghe e complesse, sono già state pubblicate sul sito, e il prezzo per "acquistarle" si aggira sui 5 dollari (l'equivalente di circa 3,90 euro). Il gioco, purtroppo, è solo in lingua inglese e una buona conoscenza della stessa è necessaria per seguire il dipanarsi della trama e l'interpretazione dei vari indizi. Il link di riferimento è: www.gumshoe-online.com.

La lavagna del sospetto

Per completare un caso è necessario raggiungere una certezza (più o meno relativa) su alcuni elementi-chiave, che variano in base alla natura dell'indagine stessa. Una "lavagna" nel vostro ufficio consente di esaminare tutti insieme gli indizi e gli appunti raccolti, e di manipolarli cercando di dare loro un senso. Quando vi sentirete abbastanza certi di avere dipanato la matassa, dovrete rispondere a un questionario di domande. Se ci avrete imbroccato, la stima dei vostri colleghi (ovvero, il vostro punteggio nella classifica degli investigatori più bravi tenuta dal sito) salirà. Altrimenti verrete derisi, e dovrete tornare a scarpinare sulla strada.



```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

FLATOUT 2

Modalità trucchi

FlatOut 2 è uno di quei titoli in cui più si va veloce, più ci si diverte. Non fatevi intimorire e inserite il turbo dei trucchi di GMC. Per farlo, selezionate l'opzione **Extra** dal menu principale e, successivamente, entrate nella schermata chiamata **Inserisci il codice**. Qui, potrete inserire le seguenti password e sbloccare subito molti dei segreti del gioco. Attenzione, però, i codici tengono conto della differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Una volta che avrete scritto la parola premete **Invio**. Se il trucco è stato accettato, sentirete un rombo a confermare il corretto inserimento della password.

CODICE	EFFETTO
GIEVEPIX	Sblocca tutte le auto dal garage nella modalità Carriera e permette di scegliere qualsiasi vettura nella modalità Gara Libera. Inoltre, porta il vostro conto in banca a un milione di dollari
GIVEALL	Sblocca tutti i circuiti del gioco
RUTTO	Permette di utilizzare l'automobile Pimpster nella modalità Gara Libera
WOTKINS	Permette di utilizzare l'automobile Flatmobile nella modalità Gara Libera
GIEVCARPLZ	Permette di utilizzare lo scuola-bus nella modalità Gara Libera
KALJAKOPPA	Permette di utilizzare l'automobile Racket nella modalità Gara Libera

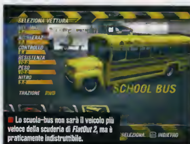
ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

Modalità trucchi

Utilizzate questi semplici codici se volete ripetere le grandiose gesta di Alessandro il Grande e conquistare l'Asia virtuale in questa espansione di *Rome: Total War*.

Premete **** in qualsiasi momento del gioco e inserite nella console di comando i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
win *fazione*	Sostituire a *fazione* i codici **attacker** (Attacco) o **defender** (difesa) vi farà vincere la prossima battaglia in cui il vostro esercito andrà a ricoprire quel ruolo
process_cq *nomevilloggio*	Sostituire a *nomevilloggio* il nome di uno dei vostri possedimenti permette di completare istantaneamente tutti i processi di costruzione di edifici ancora in corso
add_money *quantità*	Sostituendo a *quantità* una cifra compresa tra 1 e 40000 potrete aggiungere ai vostri forzieri quell'ammontare di denaro
bestbuy	Rende il costo delle unità del 10% più economico
add_population *nomevilloggio quantità*	Sostituire a *nomevilloggio* il nome di uno dei vostri possedimenti e a *quantità* una cifra permette di aggiungere il numero di persone inserito nella popolazione di quella città
toggle_fow	Elimina la "nebbia di guerra"



Lo scuola-bus non sarà il veicolo più veloce della scuderia di *FlatOut 2*, ma è praticamente indistruttibile.



La Rocket non ha questo nome per caso. Premendo con forza l'acceleratore, i due missili sul portabagagli si accendono spedendovi nello spazio.

CALL OF DUTY (ALLEGATO A GMC 120)

Modalità trucchi

Per prima cosa, se non è già presente, create sul vostro desktop un collegamento al file **CoDSP.exe** che si trova nella cartella **C:\Programmi\Call of Duty.** In seguito, cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona appena creata e selezionate la voce **Proprietà**. All'interno della casella **Destinazione** aggiungete, dopo la fine degli apici, la seguente stringa: **+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0**, in modo tale da ottenere questo percorso: **"C:\Programmi\Call of Duty\CoDSP.exe" +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0.**

Salvate i cambiamenti e avviate il gioco dal collegamento appena modificato. Andate nel menu **Opzioni**, quindi in **Salva/Interazione** e impostate la voce **Abilità console** su **Sì**.

In qualunque momento della partita, premete **** per far comparire la console di comando in cui inserire i seguenti codici.

NOTE:

1) Secondo la versione del gioco che avete installato, alcuni codici possono far piantare e riavviare la partita dalla schermata principale. Se dovesse essere il vostro caso, ripulite completamente la casella **Destinazione** dell'icona sul desktop di tutte le aggiunte inserite per attivare la console di comando e riprendete a giocare, contando solo sulle vostre forze!

2) Anche utilizzare il codice che fa comparire le armi può causare un blocco improvviso, nel caso l'arma non sia stata prevista dagli sviluppatori in quel livello. Per cui, vi consigliamo di usufruirne solo per rimpolpare il vostro inventario di oggetti che possedevate, ma avete dovuto abbandonare.

CODICE	EFFETTO
ufo	Attiva la modalità "UFO", che consente al vostro soldato di muoversi liberamente per il campo di battaglia, fluttuando e trapassando i muri, alzandosi e abbassandosi con **Spazio** e **C**
noclip	Attiva la modalità "No clipping" che consente al vostro soldato di trapassare i muri
toggle cg_draw2d	Abilita/Disabilita l'interfaccia video


Certi trucchi con il codice di *Call of Duty* non serviranno a molto sul piano della giocabilità, ma sono interessanti per capire gli artifici usati dagli sviluppatori.

toggle r_showLeafLights Abilita/Disabilita la modalita con cui vedere le sorgenti luminose e le direzioni delle fonti di luce per ogni ambiente

toggle r_showportals Evidenzia con un indicatore tutte le porte e i cancelli che potete oltrepassare

notarget Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici, i quali vi ignoreranno

give ammo Aggiunge al vostro inventario 10 Granate e porta al massimo l'indicatore delle munizioni

give all Aggiunge al vostro inventario tutte le armi e porta al massimo l'energia

give *nomearma* Sostituendo a *nomearma* uno dei seguenti codici, si fa apparire nell'inventario il fucile o la pistola associati: **bren** (Bren LMG); **bar** (Fucile Automatico Browning); **colt** (Colt .45); **fg42** (FG42); **kar98k** (CarabinaKar98k); **enfield** (Lee-Enfield); **luger** (Luger); **m1garand** (M1 Garand); **m1carbine** (Carbina M1A1); **fraggrenade** (Granata a frammentazione M2); **mk1britishfrag** (Granata a frammentazione inglese MK1); **mosin_nagant** (Fucile Mosin-Nagant – versione normale); **mp40** (MP40); **mp44** (MP44); **ppsh** (PPsh); rgd-33 (Granata a frammentazione russa RGD-33); **kar98k_sniper;** (Fucile Kar98k (con mirino)); **mosin_nagant_sniper** (Fucile Mosin-Nagant con mirino); **springfield** (Springfield); **sten** (Sten); **thompson** (Thompson)

god Rende il vostro soldato invulnerabile ai colpi nemici

kill Fa suicidare il vostro soldato

toggle cg_thirdperson Abilita la visuale in terza persona. Il vostro soldato non sarà comunque visibile

toggle r_fastsky Alleggerisce il motore grafico togliendo il cielo e le nuvole

map_restart Permette di iniziare il livello da capo

toggle g_entinfo Mostra gli script che governano il comportamento di ogni singolo soldato (nemico e alleato) presente su schermo ed evidenzia gli oggetti interattivi nello scenario

toggle r_showtris Abilita la modalità "Wireframe" che mostra la struttura poligonale di ogni oggetto o personaggio su schermo

toggle cg_drawshader Mostra il nome di ogni singola texture. Utile nel caso doveste moddare qualche livello di gioco

set g_gravity *valore* Sostituendo *valore* con una cifra compresa tra 1 e 9999 modificherete l'effetto della forza di gravità

set g_speed *valore* Sostituendo *valore* con una cifra compresa tra 1 e 9999 modificherete la velocità di corsa del vostro soldato

timescale *valore* Sostituendo *valore* con una cifra compresa tra 1 e 10 modificherete la velocità dello scorrere del tempo nel gioco

map *nomemappa* Sostituendo *nomemappa* con uno dei seguenti codici verrete trasportati nel livello associato: **airfield**; **berlin**; **brecourt**; **burnville**; **carride**; **chateau**; **dam**; **dawnville**; **factoryPlay**; **hurtgen**; **pathfinder**; **pavlov**; **pegasusday**; **pegasusnight**; **powcamp**; **railyard**; **redsquare**; **rocket**; **sewer**; **ship**; **stalingrad**; **tankdrivecountry**; **tankdrivetown**; **trainstation**; **training**; **truckride**

GIOCHI COMPUTER

LA SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO DI SETTEMBRE DI GMC

1 P	2 B		3 F	4 F		5 A	6 C	7 T	O	E	8 W	A	R		9 D	10 B		11 S	O	N	I	12 C
	33 L	14 A	R	R	Y		15 C	O			A				16 L	O	R	E				H
17 L	U	L	A			18 R			15 C	A	R	N	20 B	Y		R		21 Q	U	22 A	23 K	E
	T		P		24 W	A	16 L	L	Y		H		A		26 E	G		U		37 M	G	S
28 G	H	29 O	S	30 T		31 M	A		32 C	H	A		33 L	34 E	V			E		I		S
O		V		35 R	36 O		V		L		37 M	E	D	I	E	V	38 A	L		39 G	O	M
T		A		40 I	M	P	E	R	I	U	M		U				L			A		A
41 H	A	L	42 O				R		N		43 E	A	R	44 T	H	W	O	R	45 M		46 S	S
I			T		47 M	A	N	A	G	43 E	R			A			N		49 E	50 D	I	T
51 C	L	52 A	N	C	Y		E			D		53 S	K	I	P	54 P	E	R		E		E
		T			55 S	56 D			57 J	E	D	I		L		R			58 L	A	I	R
59 D	A	I	K	A	T	A	N	A		N		60 D	E	S	C	E	N	T		D		

nel prossimo
NUMERO

RECENSIONE IN ESCLUSIVA!

GOTHIC 3

Solo su GMC, la prova completa di questo atteso GdR!

RECENSITO!

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Lo splendido FPS fantasy con il motore di *Half-Life 2*!

INOLTRE!

I demo di Just Cause, Broken Sword 4, Perimeter, Joint Task Force, Paraworld ed El Matador!

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 10 OTTOBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 11

"L'altra sera, mio padre è entrato in sala mentre sulla televisione scorrevano le immagini dell'ultimo *FIFA*. «Non sapevo che il Manchester United giocasse stasera» mi ha detto, e si è seduto sul divano, convinto che si trattasse di una partita vera."

Dave Perry, durante la GDC 2006

Alcune riflessioni sul futuro dell'e-sport

Ai primi di agosto si sono tenute a Busan, in Corea del Sud, le finali della SKY Pro League, una delle più importanti competizioni videoludiche del paese (Wohn Dong-hee, "Getting wet in Busan: computer games a iure", JoongAng Daily, 8 agosto 2006).

Nonostante la pioggia torrenziale, circa 40.000 spettatori si sono dati appuntamento sulla spiaggia di Gwangalli per assistere ai match di *Starcraft*. I fan sono accorsi da ogni parte della nazione per godersi dal vivo i virtuosismi agonistici di Lim Yo-hwan, uno dei più celebri campioni dell'RTS di Blizzard. La notizia non deve stupire: dopotutto, in Corea gli appassionati di *Starcraft* ammontano a dieci milioni. La finale - commentata in diretta da tre speaker - non è stata avara di emozioni, ma le condizioni climatiche inclementi hanno penalizzato un evento che, in altri casi, aveva richiamato oltre 100.000 spettatori (per fare un confronto, il concerto di Madonna all'Olimpico di Roma, lo scorso agosto, ha registrato poco meno di 70.000 spettatori).

La straordinaria popolarità dei videogiochi nella Corea del Sud è un fenomeno noto. Stando alle informazioni dell'Istituto per lo Sviluppo di Videogiochi - un ente governativo che fa capo al Ministero della Cultura - nel 2005 il mercato dei videogiochi online ammontava a circa 1,5 miliardi di dollari, in crescita del 40% rispetto all'anno precedente. La cifra, peraltro, non tiene in considerazione i premi in denaro messi in palio dagli innumerevoli tornei, come quello organizzato a Busan. La percentuale di giocatori sotto i diciotto anni sfiora l'80% della popolazione.

La domanda sorge spontanea: la Corea del Sud rappresenta un'anomalia oppure è un'anticipazione del mondo videoludico prossimo venturo? Una cosa è certa: la crescita dell'e-sport - lo sport elettronico, simulato al computer - appare inarrestabile. In Corea, il numero di tornei è passato dai 72 del 1999 ai 278 del 2005, con un incremento esponenziale dei premi in denaro per i vincitori. Nel saggio "Dal videogiocatore allo sportivo virtuale. La professionalizzazione delle pratiche ludiche" incluso nel volume "Doom. Giocare in prima persona" (Costa & Nolan, 2005), Philippe Mora e Stéphane Heas affermano che l'e-sport andrebbe considerato uno sport a tutti gli effetti, dal momento che possiede le caratteristiche - positive e negative - dell'agonismo atletico. Oggi esistono undici squadre di giocatori professionisti in Corea, sponsorizzate da marchi quali Samsung Electronics, SK Telecom e Curitel. I fuoriclasse della tastiera sono venerati come celebrità e hanno salari paragonabili a quelli delle star sportive occidentali. Le performance ludiche dei giocatori di talento sono discusse nei talk show e nei forum su Internet. Il fenomeno del gaming professionistico ha addirittura ispirato un (ottimo) romanzo, "Skill" di Alessandra C. (Einaudi, 2004).

L'aspetto più interessante è che la popolarità dell'e-sport ha reso possibile l'avvento di nuovi ruoli e professioni, tra cui il preparatore videoludico, il giocatore professionista e il commentatore televisivo di videogame. In Corea ci sono tre network dedicati esclusivamente ai videogiochi: ongamenet, HBCgame e GameTV.

I palinsesti di questi canali - che trasmettono 24 ore al giorno - sono dominati dalle trasmissioni di tornei e competizioni videoludiche. Secondo una ricerca condotta dal Samsung Economic Research Institute, le dimensioni del mercato dell'e-sport in Corea dovrebbero triplicare entro il 2010. I profitti maturati con l'e-sport derivano principalmente dai diritti di trasmissione televisiva, dalle gare ufficiali e dai finanziamenti privati e statali.

Monza - sede prescelta per le finali dei World Cyber Games di ottobre - non è Busan e l'Italia non è la Corea del Sud. Allo stesso tempo, l'attenzione e l'interesse per l'e-sport appare in forte crescita anche da queste parti. La cosa non dovrebbe stupirci: il recente scandalo calcistico che ha determinato la retrocessione in B di alcune squadre e la penalizzazione di altre ha rivelato che la massima divisione calcistica italiana era una colossale simulazione alla "Matrix". L'implosione dello sport reale nel virtuale ha prodotto curiosi paradossi: uno di questi è che oggi una partita di calcio simulata al computer è più "realistica" di un match di Serie A. Quando il calcio "vero" diventa pura simulazione, l'e-sport acquista una dimensione di autenticità che lo sport tradizionale - inficiato da *cheater* di ogni sorta - pare avere smarrito.

Non prevedo che in pochi anni la finale del torneo di *FIFA* richiamerà 40.000 spettatori a San Siro, per quanto già oggi sia in grado di riempire gli stadi virtuali coreani (non a caso, Electronic Arts ha prodotto un'apposita versione *FIFA Online* per PC, insieme allo sviluppatore locale Neowiz). Ma non ho dubbi sul fatto che l'affermazione dell'e-sport sia dietro l'angolo.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.